

# MICRO Manía

Año III · N° 29

Sólo para adictos

350 Ptas.

Casaparc, Cerezo y Molle, 3235 pte.

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE

## RENEGADE

Recorre sin peligros  
la ciudad de los "Ghettos"

ATHENA  
Mapas y pokes

SPECTRUM - COMMODORE - MSX

## DEATH WISH 3

Inmunidad absoluta para  
el justiciero de la noche

SPECTRUM - AMSTRAD

## FLUNKY

Descubre con nosotros  
todos los secretos  
del último éxito de Piranha

SPECTRUM - AMSTRAD

## TAI-PAN

Mapa de las 30  
ciudades y cargador  
con dinero infinito

HOBBY PRESS



LOS JUEGOS  
DEL FUTURO  
HOY

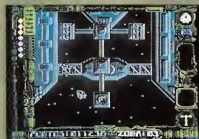


**M**

ás de 1.000 horas de trabajo  
en estos programas. Efectos que  
de ver en un juego de ordenador  
a tope, las posibilidades técnicas  
conseguió sacar sus recursos.

Scroll de pantalla a color pixel a  
continuo movimiento y sensación  
nunca, son solo algunas de las  
encontrar en "DESPEPERADO".

¡LO DEMÁS SON JUEGOS!



SOFT  
JUEGOS  
TURO,  
BY

SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL,  
PÍDELO AL CLUB ERBE.  
NÚÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04.



han sido necesarias para desarrollar  
hasta ahora parecían imposibles  
or, se han logrado estudiando,  
nicas de cada máquina, para  
máxima prestaciones.

pixel, cuatro planos de fondo en  
de profundidad como no has visto  
grandes diferencias que vas a  
ADO y "STARDUST"...

JUEGOS DE NIÑOS!

DIFUSION BARCELONA C/ VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



# LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.

¡Son superdivertidos!

Llenos de color, detalle  
y sonido.

Los video-juegos Sega son  
iguales a los que ya conoces  
de los Salones recreativos  
pero la consola se conecta a  
cualquier televisor o monitor  
que tengas en casa.

La misma calidad de ima-  
gen. Resolución gráfica de  
256 columnas por 192 líneas.  
3 generadores de sonido con  
4 octavas y 1 white noise.

64 colores. Movimiento en pa-  
ntalla: Derecha, izquierda, arriba,  
abajo, diagonal y parcial. Carac-  
teres 8x8 Píxeles, máximo  
448. Sprites 8x8 Píxeles, má-  
ximo 256. Salida de  
imagen RP o RGB.

Cartuchos de  
1048 (1 Mega)  
y Tarjetas de  
256 K. Y la consola  
Master System  
Sega tiene ROM  
128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola  
Sega te regalarán  
la tarjeta del juego  
HANG-ON.

Al comprar la pisto-  
la como accesorio te  
regalarán un cartucho  
Sega ¡con 3 juegos!



## JUEGOS DISPONIBLES

### TARJETAS (256 K)

Luddy Boy  
Transbut  
My Hero  
Ghost House  
Fighter  
Super Tennis  
(Hang on (de regalo  
con consola))

### CARTUCHOS (1 Mega)

Combo (de regalo  
con High Phaser)  
World Grand Prix  
Choplifter  
Fantasy Zone  
Black Ich  
The Ninja  
Alex Kidd in the  
Miracle World  
Wonder Boy  
Action Fighter

## PROXIMAMENTE

### TARJETAS (256 K)

Spy us Spy  
Bank Panic  
Woody Pop

Secret Command  
Pro Wrestling  
Shooting Gallery  
Great Golf  
Great Ice Hockey  
Quartet  
Astro Warrior/Pit Pot  
Enduro Racer  
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola  
y la pistola, los encontrarás en sus tiendas  
habituales de informática, de sonido, o en  
bazares y grandes almacenes.

Si no encuentras los productos Sega en tu  
proveedor habitual pide  
información a:

**PRO IN**  
ELECTRONIC

Velázquez, 10  
Tel. 276 22 08/09 MADRID





Director Editorial:  
José I. Gómez-Centurión

Director:  
Gabriel Nieto

Aesor Editorial:  
Domingo Gómez

Maquetación:  
Berta Fernández

Redacción:  
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:  
Francisco Verdú  
Javier Elces  
Fernando Herrera  
Marcos Jorón  
David Rodríguez  
José A. González  
José Manuel Muñoz  
Pablo Ariza

Secretaría Redacción:  
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:  
Mar Lumbrez

Fotografía  
Carlos Candel  
Miguel Lamas

Dibujos  
Manuel Barco  
José Luis Angel García

Edita  
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente  
María Andino

Consejero Delegado  
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General  
Andrés Aylagas

Director Gerente  
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración  
José Angel Jiménez

Jefe de Producción  
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing  
Javier Bermejo

Suscripciones  
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración  
y Publicidad  
Ctra. de Irún km 12,400  
28049 Madrid  
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación  
Paulino Blanco

Distribución  
Coeds, S. A. Valencia, 245  
Barcelona

Impresión  
LERNER

Fotocomposición  
Novocomp, S. A.  
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica  
Ibérica

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,  
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.  
Americana de ediciones, S.R.L.  
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.  
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace  
necesariamente solidaria de las  
opiniones vertidas por sus  
colaboradores en los artículos  
firmados. Reservados todos los  
derechos.

# MICRO

## Manía

Sólo para adictos

AÑO III. N.º 29. Noviembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

**6 AL PIE DEL CAÑÓN.** Con la vista puesta en las próximas vacaciones de Navidad, os presentamos los nuevos lanzamientos del software nacional e internacional.



**10 LO NUEVO.** Este mes mucho más nuevo que nunca.



**26 BIBLIOMANÍA.** Comentamos un libro imprescindible para los programadores en ensamblador del 8086 y 8088.

**28 ANTESALA.** Los programas más importantes del software nacional para estas Navidades.



**32 CÓDIGO SECRETO.** Trucos y pokes para los juegos que nunca pudisteis acabar.

**42 POKERAREZAS.** Descubre los originales efectos que nuestros pokes mágicos confieren a tus juegos.

**47 PROGRAMADORES.** Otro estreno en nuestras páginas. Entrevista en exclusiva con Steve Turner, el programador de Ranarama.

**50 LOS RECOMENDADOS.** Los primeros puestos, entre Barbarian y



dura pugna por los Fernando Martín.

**56 PATAS ARRIBA.**

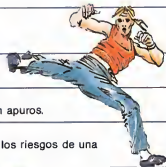
**PAPER BOY.** Cargador para la versión Amstrad.

**BUBBLER.** Cargador para que no se escapen las burbujas.

**TAI-PAN.** Las aventuras de un comerciante en China.

**DEATH WISH 3.** La ciudad reclama la presencia de un justiciero como tú.

**FLUNKY.** Un mayordomo en el Palacio de Buckingham.



**ATHENA.** La lucha por la supervivencia de una princesa en apuros.

**RENEGADE.** Cargador para que te sea más fácil afrontar los riesgos de una gran ciudad.

**BLACK MAGIC.** Para que los usuarios de Commodore eler záis de magos sin problemas.

**SURVIVOR.** A la caza del ingeniero perdido.



**96 S.O.S. WARE.** Tres páginas donde damos respuesta a todas vuestras preguntas.



## NAVIDADES CALIENTES

**P**iranha, una de las compañías punteras en el mundo del software, presentó en el pasado PCW Show sus inminentes lanzamientos. Programas para todos los gustos desfilaron en su stand, además de varios concursos donde los asistentes pudieron demostrar su habilidad. Entre las novedades destacan:

**Roy of the Overs** es un original simulador de fútbol que aparecerá hacia el mes de enero en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore. Lo novedoso del

juego, que consta de dos partes, es que en la primera el entrenador del Melchester Rovers debe encontrar y localizar a los miembros de su equipo que han sido secuestrados, para enfrentarse en la segunda parte del juego al equipo contrincante con los hombres que haya conseguido rescatar.

**Yogi Bear**, un arcade basado en las aventuras del oso Yogi y el inseparable Boo Boo en el parque Jellystone. Yogi Bear aparecerá simultáneamente para todos los sistemas a final de año.

**Judge Death** es otro arcade con protagonista femenina en el que deberemos guiar a la heroína durante cuatro sectores de una gran ciudad destruyendo a los in-

vasores desarrollándose al final del juego un combate a vida o muerte. A finales del próximo mes se comercializará en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad.

**Gunboat**, un galáctico programa que aparecerá también próximamente en todas las versiones, nos planteará como objetivo destruir cuatro bases navales enemigas a lo largo de una estructura laberíntica.

**Through the Trap Door**, la segunda parte de Trap Door, llegará durante este mes y aporta como novedad la presencia de un doble protagonista debiendo seleccionar a uno o a otro según las necesidades del juego. Nuestro objetivo es en él liberar a Boni, que ha sido capturado y encerrado en los calabozos de un castillo.

También se anunció la próxima aparición de la versión para Atari de Flunky que incluirá nuevas pruebas que aumentarán la dificultad del juego.

Muchos proyectos que dentro de muy poco verán la luz, para preparar unas vacaciones navideñas muy calientes.



## PRESENTACIÓN DEL PLUS 3

**E**n el pasado SONIMAG, la feria de la imagen y el sonido que se celebra en Barcelona, Alan Sugar, presidente de Amstrad, comunicó la absorción, por parte de esta compañía, de Indescomp, la hasta el momento distribuidora de sus productos en España.

Aprovecharon ambos la ocasión para presentar oficialmente el último ordenador de la saga Sinclair, el Plus 3 y el también nuevo procesador de textos PCW 9512, aunque ambos ordenadores habían sido ya presentados a la prensa unos días antes en Madrid.

La aportación más importante del nuevo Plus 3 es la incorporación de una uni-





dad de disco de 3", que acerca el nuevo Sinclair a los ordenadores AMSTRAD de la serie CPC aunque no es compatible con éstos. También permite la conexión de una segunda unidad de disco y un cassette, lo que permite utilizar el software para Spectrum en este formato, predominante hasta el momento en el mercado. Muchas compañías han anunciado la inminente aparición de software específico para este ordenador, lo que es un gran aliciente para los compradores del nuevo Sinclair. El precio del Plus 3 será de 44.900 ptas. más IVA, es decir, aproximadamente 50.000 ptas.

## AL OTRO LADO DEL CANAL DE LA MANCHA

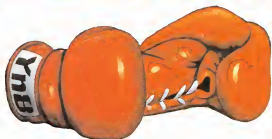
La compañía Mirrorsoft presentó en el PCW Show, la más importante feria informática que se celebra en Londres, sus próximos lanzamientos. Mirrorsoft, que actualmente distribuye además de sus propios programas, los títulos de otras cin-

## JACK IN COCONUT CAPERS

Aunque ha pasado ya mucho tiempo desde que el travieso Jack hizo de las suyas en nuestros ordenadores, todos recordaremos a este popular personaje. Ahora, para refrescarnos la memoria aparece su segunda parte, que se desarrolla en la jungla. Prepararos para lo peor, Jack es capaz de hacer temblar al mismo Tarzán.



co compañías, anunció la inminente aparición para Spectrum de **Moon Strike**, **Mean Strike** y **Andy Capp**, estando los dos últimos disponibles también para Commodore y Zigzag que aparecerá solamente para este ordenador.



## EL CABALLERO DE BANGKOK

os miles de adictos a los simuladores de lucha están de suerte. La compañía System 3, artífice de programas tan populares como The Last Ninja, lanzará dentro de pocos días

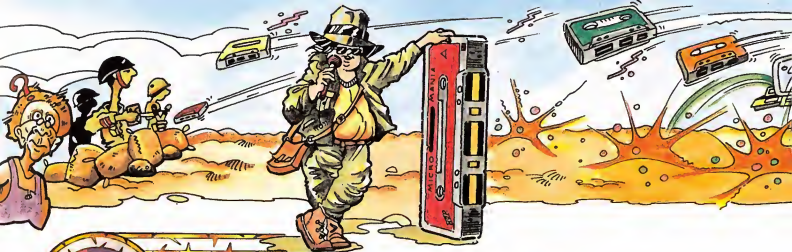
**Bangkok Knights**. Este simulador que aparecerá simultáneamente para Spectrum, Commodore y Atari ST, incluirá, además de una gran variedad de movimientos, un menú que permitirá seleccionar a nuestros contrincantes y múltiples escenarios donde demostrar nuestra habilidad.

## UNA GALAXIA EN PELIGRO

La compañía Cascade Games ha optado por abarcar todos los temas en el mundo del software de acción. Ahora, además del lanzamiento del simulador de vuelo **Ace 2**, continuador del programa del mismo título, aparecerá, casi simultáneamente un trepidante arcade que promete barrer todas las cotas de aceptación. **Implosion** cuenta con ocho niveles donde poder mostrar nuestra habilidad acribillando enemigos en una galaxia plagada de incorregibles intrusos. Este juego estará disponible sólo en la versión Spectrum y Commodore.







## EL MONSTRUO QUE VIENE

**T**rantor, además de ser el título del último juego de la compañía Probe, es el nombre de un héroe ocasional con la misión de destruir una bomba que amenaza la integridad del planeta Zybor. TRANTOR es un arcade en el que se han cuidado hasta los más mínimos detalles, destacando sobre todo el aspecto gráfico y la variedad de enemigos dirigidos a aumentar la adicción del juego.



## REGRESAMOS AL PASADO

**T**odos estaréis de acuerdo con nosotros en que por nuestros ordenadores han pasado ya todo tipo de galaxias conocidas y desconocidas. Ésta es la razón por la que U. S. Gold ha decidido jugar la baza de la originalidad, ambientando su último juego en la prehistoria. Rycard, que estará disponible en las versiones Commodore, Spectrum y Amstrad, nos permitirá adoptar el papel de un fornido guerrero para destruir todos los seres, casi mitológicos, que poblaban la tierra.

## IMITANDO A EISENHOWER

**L**os juegos de estrategia, aunque no han alcanzado nunca la difusión de los programas arcade, cuentan, sin embargo, con gran número de incondicionales. La compañía Addictive Games, para satisfacer las necesidades de estos últimos lanzará próximamente un nuevo juego de estrategia que nos convertirá en el presidente de los Estados Unidos, brindándonos la posibilidad de controlar el petróleo y las finanzas y tomar las decisiones propias de un presidente. President estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

## EL NUEVO SIMULADOR DE HEWSON

**L**os últimos títulos de Hewson avalan la calidad de esta compañía. Ahora han decidido sorprendernos sustituyendo el ingrediente arcade que caracterizó a Exolon o Zynaps, por la carga esta-

tégica que condiciona los simuladores. El nuevo título, programado por Mike Male, se llama Evening Star y está basado en la red ferroviaria británica. Nuestro objetivo en él es conducir a buen término

una locomotora superando los obstáculos que encontraremos a nuestro paso. Evening Star estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore, Amstrad y BBC Electron.

## ARMADOS HASTA LOS DIENTES



**O**cean prepara la conversión para Spectrum, Commodore y Amstrad del último éxito de Konami en las máquinas recreativas. Su título es **Gryzor** y respeta todas las características de un buen arcade. Un mundo plagado de monstruos desconocidos para que descarguemos toda nuestra agresividad.





## LA CARRERA DEL SIGLO

Si hay una máquina de videojuegos que acapara la atención de jugadores y visitantes en las salas recreativas es Outrun, la espectacular carrera automovilista de Sega. U. S. Gold ha conseguido la licencia para realizar la conversión a nuestros ordenadores de este juego que en principio aparecerá para Amstrad.

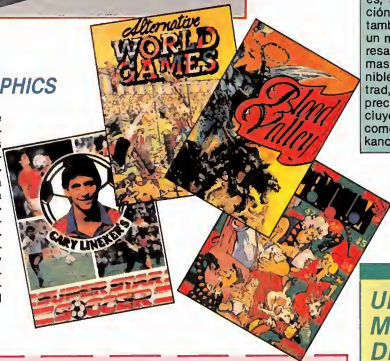


## EL LINGOTE

Erbe Software ha puesto en circulación 100.000 unidades de un original paquete de software. Original es, sin duda, la presentación en forma de lingote y también la idea de reunir en un mismo paquete 10 interesantes y variados programas. El lingote está disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, al precio de 3.500 pesetas. Incluye, entre otros, títulos como The Great Scape, Arkanoïd, Gauntlet y Batman.

## LAS NOVEDADES DE GREMLIN GRAPHICS

La compañía Gremlin viene atacando muy fuerte y para demostrarlo nada menos que cuatro nuevos lanzamientos. Gary Lineker's superstar soccer, un programa de fútbol basado en la figura del delantero azulgrana, Alternative World games, un curioso simulador, Compendium, basado en el tradicional juego de la escalera y Blood valley, una videoaventura en la que primará la estrategia para completar el juego.



## HA NACIDO UNA ESTRELLA

Una nueva compañía hace su aparición en el panorama del software internacional. El nuevo sello es Outlaw y forma parte del grupo de compañías de Pa-

lace Software. Próximamente se lanzará al estrellato con las producciones: Starship y Rimrunner, éste último sólo para Commodore y Atari ST.

## UNOS MONSTRUOS DE PELÍCULA

Aunque ha pasado casi un año desde que la compañía americana Epyx nos habló de un juego llamado The movie monster, por fin llega a nuestros ordenadores. El programa estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.

# CHAMPION SHIPS WATERSKING

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	<div></div>										
Gráficos:	<div></div>										
Originalidad:	<div></div>										

8

**José Juan García**  
Duesada  
Programador experto  
en Código Máquina



**Pedro Pérez**  
Redactor de  
Micromania



**José Emilio Barbero**  
Colaborador de  
Micromania en la  
sección de Patas  
Arriba



**Cristina Fernández**  
Redactora de  
Micromania



**Pablo Ariza**  
Programador de  
juegos



**Gabriel Nieto**  
Director de  
Micromania



## Amstrad Infogrames

La compañía Infogrames, creadora del «Prohibition», vuelve a nuestro país con un nuevo título, basado en una especialidad deportiva tan bella como elitista, el sky náutico.

Se trata de un juego divertido en el que los más habilidosos podrán participar sin riesgo en las modalidades de salto, slalom y figuras que se practican en el campeonato del mundo. Y todo ello de una forma sencilla.

Nuestra misión consiste en guiar a nuestro campeón particular en cada una de las pruebas, intentando salvar todos los obstáculos y conseguir el mayor número de puntos posible.

La primera prueba es la de slalom y consiste en el sorteo de las boyas mientras avanzamos entre las olas. La perspectiva que tenemos es la del personaje de espaldas a nosotros. En la segunda, la de salto de sky, tendremos que lanzarnos por una ram-



pa e intentar caer lo más lejos y lo más correctamente posible. Contamos para ello con dos pantallas con distintos planos, una de ellas para la fase de lanzamiento y la otra para la competición propiamente dicha. Y por último en la tercera habrá que demostrar lo hábiles que somos haciendo piruetas sobre las aguas. Disponemos en esta última modalidad de dos pantallas, una con el esquiador marítimo frente a nosotros y otra con la situación general.

Infogrames ha conseguido, una vez más, crear, con una idea original, buenos gráficos y el tratamiento adecuado, un producto de indubitable calidad.

**Gabriel Nieto**



# MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET

## Amstrad Melbourne House

Si en duda la mayoría de vosotros conoce este juego, bien en la versión original de Atari o bien en su conversión al ordenador. Sin embargo, este programa aporta como novedad la posibilidad de diseñar a nuestro gusto, siempre que la memoria nos lo permita, cuantas pantallas deseemos. El juego original, incluido también en este programa, plantea como objetivo guiar a nuestra esfera a lo largo de los laberintos, evitando todos los obstáculos, en un tiempo límite asignado a cada frase. Imaginaros si de pronto además de

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	<div></div>										
Gráficos:	<div></div>										
Originalidad:	<div></div>										

7



“Construye tu juego”



## REX HARD

Spectrum-Amstrad  
Mister Chip

«Mister Chip» es una nueva compañía nacional de software que ha hecho su presentación con este Rex Hard. Y desde luego hay que reconocer que lo ha hecho con buen pie, ya que éste, su primer programa, está en la línea de las grandes videoaventuras y no tiene nada que envidiar —sino todo lo contrario—, a otras producciones del exterior.

El juego nos traslada a la Amazonia Peruana, donde Rex, nuestro héroe, se ha visto envuelto en una emocionante aventura. Todo empezó cuando encontró un viejo texto en un arcón de la época colonial. En él, se

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

7

narraban las vicisitudes sufridas por un grupo de conquistadores españoles, los ataques que sufrieron por parte de los nativos, las terribles dificultades de los terrenos que atravesaron y cómo tras haber perecido todos los miembros de su expedición, el autor del texto descubrió algo que llamó «rayo diabólico» al que los nativos atribuían extraordinarios poderes.

Rex, uno de esos tipos decididos donde los haya, gastó hasta el últi-

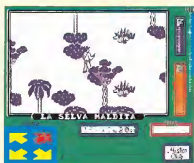
mo céntimo de su fortuna en los preparativos de lo que sería el principio del viaje en busca del misterioso «rayo diabólico».

Para lograr encontrarlo deberá atravesar selvas, ríos, ciénagas, poblados de indios canibales, adentrarse en templos y ciudades perdidas y luchar contra serpientes y canibales que tratarán de agotar sus escasas energías.

En su camino deberá recoger algunos objetos que le serán imprescindibles en el desarrollo de la aventura, como le lleve solar, el prisma láser, la pirámide, el medallón, el rubí...

En definitiva, un buen programa al que sólo se le pueden achacar tres defectos: una dificultad más que grande, un movimiento no muy logrado y por último, el programa tiene un considerable parecido con el Pyracurse.

J. Emilio Barbero



### Pokes

POKE 27932,201. Energía infinita.  
POKE 28050,201. Municción infinita.  
POKE 46390,201. Tiempo infinito.  
POKE 47146,201. Enemigos inmóviles.

## MR WEEMS AND THE SHE VAMPIRES

Piranha  
Spectrum

Weems es un contable frustrado, aprendiz de domador de leones, que ha decidido, en vista de sus continuos fracasos, emprender la carrera de cazador de vampiros. Y dicho y hecho, sin pensarlo ni un segundo se ha dirigido a la mansión de las vampiras. Allí tendrá que atravesar seis enormes laberintos llenos de peligros hasta llegar a la Gran Vampiresa, la más voraz de todas las chupadoras de sangre.

Y así, sin comerlo ni beberlo, entramos de lleno en el escenario de una de las últimas creaciones de los chicos de Piranha. Un juego en la línea de productos al más puro estilo Gauntlet, pero con el sello personalísimo de esta genial compañía pródiga siempre en ideas originales.

Puertas camufladas en las paredes,

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

7

transportadores mágicos en el suelo, pistolas, bombas de ajes, e incluso píldoras que nos permiten durante algunos segundos gozar de inmunidad frente a las insaciables bebedoras de sangre, componen el decorado de una aventura trepidante en un mundo tenebroso lleno de peligros.

Para lograr acabar con la Gran Vampiresa es necesario recoger antes cinco objetos que se encuentran repartidos por cada uno de los niveles. Con ellos, mucha habilidad y, sobre todo, un montón de suerte, lograremos después de muchos sufrimientos nuestro objetivo.

Es un juego no demasiado original

en su tratamiento, pero eso sí, muy adictivo y con unos gráficos que sin llegar a rozar la perfección, resultan muy apropiados para el tema.

Gabriel Nieto



poder rediseñar los laberintos a nuestro antojo, con mayores o menores dificultades dependiendo de la habilidad de cada uno, decidimos aumentar el tiempo, modificar los colores o incluir numerosas ventajas en forma de puntuaciones extras. El resultado no es otro, que un juego completamente acorde a nuestros deseos. Por otra parte es importante destacar que la construcción de los nuevos escenarios es muy sencilla ya que se realiza por medio de iconos. Se incluye en esta opción, llamada editor, además de las posibilidades de almacenar y cargar las pantallas otra opción que permite visualizar nuestra obra.

Marble Madness Construction Set es un título curioso ante el que nadie podrá decir que «jugar a la carta» sea algo imposible.

Cristina Fernández

# ATV

Spectrum  
Code Master

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

El ruido de los motores se mezclaba con el aire polvoriento del desierto creando un ambiente de expectación en torno a las máquinas que calentaban motores antes de la salida. Estaba ante el último juego de casa Code Master.

Este no es, ni más ni menos, que un original simulador de Quat o lo que es lo mismo, de motos de cuatro ruedas. Antes de que la carrera diera comienzo decidí aprovecharme de las opciones que me brindaba el juego, de este modo en lugar de competir contra otro jugador opté por seleccionar la opción de un jugador contra el ordenador. El objetivo era acabar cada fase antes del tiempo límite representado en pantalla sorteando los obstáculos que encontraríamos en cada escenario y acumular pun-



tos como recompensa. Estaba preparado para la carrera.

Los escenarios se fueron sucediendo y asombrado pude comprobar como recorría medio mundo en pocos segundos. Pude visitar Egipto, el desierto del Sahara e incluso llegar hasta el Polo. Realmente me costó lo mío superar los obstáculos que también variaban en cada escenario; encontré piedras, valles, dunas y unas molestas focas que en el Polo jugaban a convertirse en malavarietas. Una de las mayores dificultades que encontré fue el tiempo, que disminuía rápidamente. Cada vez que chocaba con un objeto que me hacía caer debía subir rápidamente de nuevo a la moto, para no perder demasiados segundos. El juego era realmente divertido y sobre todo muy realista.

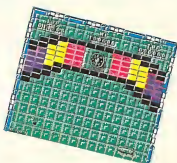
Sólo nos queda daros una recomendación: ¡Calentar motores y en marcha!

Pedro Pérez



# BATTY

Spectrum-Amstrad  
Elite



Parece ser que casi todas las casas de software quieren sacar jugo a ese juego que tiene tanta aceptación en los salones recreativos: Arkanoid, un espléndido remake de otro juego bastante más antiguo ¿Quién dijo que segundas partes nunca son buenas? Romper la drill con una bola puede resultar interesante, incluso excitante, cuando se adereza con una buena dosis de imaginación, excelentes gráficos y un alto nivel de dificultad.

En nuestro Batty el buen hacer de Elite no deja nada que desear; se trata de una adaptación verdaderamente bien conseguida con la que los arkanoidómanos podrán llenar las horas que no pueden pasarse delante del original.

Batty (Arkanoid, Addictaball, etc.) parte de una idea básica muy simple: hay que limpiar de ladrillos una pantalla utilizando una bola y una raqueta. Sólo falta un poco de maquillaje: unas criaturitas perversas que

te lanzan bombas, una pelota que cada vez se mueve a mayor velocidad, zonas que desvían la bola cuando pasa sobre ellas, ladrillos que dejan escapar todo tipo de objetos cuando son destruidos... y otras cosas que ya irás descubriendo según avances en el juego.

Entre los objetos que contienen algunos ladrillos están: una raqueta más grande, una bola lenta, una bomba para mantener alejadas a las criaturitas, una mano para detener la bola en la raqueta, una pistola para disparar a los ladrillos y a todo incorrido que flote para el juego, una raqueta extra, una bola demoleadora que destruirá todo lo que se encuentre a su paso y un cohete para pasar al siguiente nivel.

Batty es un juego fácil de jugar y difícil de acabar. ¡Dóneco para pasar un invierno calentito.

J. Juan García Quesada

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

7

# FREDDY HARDEST

Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX  
Dinamic

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

Tras un breve silencio y cuando aún resuenan los ecos del que ya podemos considerar como, legendaria Fernando Martín, nos llega el último programa de Dinamic, una videoaventura clásica con importantes innovaciones, Freddy Hardest, un juego divertido en el que por encima de todo prima la adicción.

La historia esta vez nos traslada a

un mundo futurista, donde vive un curioso play boy, medio juerguista, medio borrachín, que anda todo el día recorriendo la galaxia en busca de nuevas aventuras. Hasta que un día, después de una monumental borrachera, un accidente con su nave le obliga a aterrizar sobre la superficie del hostil planeta Kaldar.

Allí comienza la peligrosa aventura



## HYSTERIA

Spectrum-Commodore  
Software Projects

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Añadición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

De la mano de Software Projects nos llega Hysteria, un arcade ambientado en varias localizaciones espaciotemporales. Nuestro objetivo es salvar el futuro evitando que se altere el pasado. Una secta fanática intenta rescatar del pasado a una extraña fiera prehistórica que se había extinguido. Su objetivo es evitar esa extinción y lograr que la entidad primitiva (como se la llama en las instrucciones) llegue hasta el futuro, donde la usarán para alterar el equilibrio del poder. Nosotros guiamos al último superviviente de los antiguos cuerpos de élite de vigilancia del tiempo y debemos evitar que la entidad se acerque a nuestro tiempo, luchando con ella a lo largo de distintas etapas temporales. En cada etapa además, deberemos luchar contra los habitantes de esa época y lugar, que verán nuestra aparición como una invasión.

La mecánica del juego es más bien sencilla. Nos movemos hacia la izquierda o la derecha a lo largo de un paisaje que va avanzando con un suave scroll, luchando contra todo ser que nos ataque y recogiendo pistas que nos conduzcan a descubrir quien es el miembro de la secta que se encuentra oculto en esta etapa tempo-

ral. Una vez descubierto se verá forzado a enviar a la entidad primitiva para que nos destruya y destruya las pruebas que le acusan. Si conseguimos vencerla, pasaremos al siguiente nivel, donde realizaremos la misma tarea. Para ayudarnos en nuestro cometido, llevamos con nosotros un equipo de transformación de energía, que nos permite transformar objetos corrientes en una serie de armas y utilidades diferentes que nos serán indispensables para finalizar con éxito. Algunas de estas son permanentes, mientras que otras duran un corto periodo de tiempo.

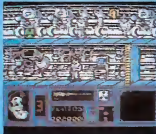
El scroll en tres planos distintos da un buen efecto de profundidad. La ambientación de cada época está bien conseguida con unos gráficos bastante buenos. La música, sin ser mala, no asombrará a los usuarios de Commodore, tan acostumbrados a maravillas auditivas. Cabe destacar la posibilidad de elegir entre música o efectos sonoros, aunque estos últimos no son muy variados. En general, es un buen juego, muy recomendable a todos los amantes de la acción, que encontrarán en él un nuevo reto con el que medir sus fuerzas y sus reflejos.

Pablo Ariza



en busca de una nave que le permita abandonar el sombrío planeta. Para ello, tendrá que sobrevivir a los continuos ataques de enemigos sin escrúpulos en dos fases claramente diferenciadas y que tendremos que cargar en la cinta de forma separada, teniendo en cuenta que sólo podremos acceder a la segunda una vez que hayamos completado la primera, introduciendo el correspondiente código de acceso.

La primera de ellas se desarrolla en la superficie del planeta Kaldar, donde una variada fauna de monstruos sin escrúpulos acosan a nuestro protagonista casi obsesivamente,



que se defiende como puede mientras salta de un lado a otro de los abismales cráteres «kaldarianos».

La segunda nos traslada al interior de una enorme base en la cual se encuentra la nave que nos permitirá salir de aquel infierno. Pero aquí las

cosas se complicarán mucho más aun y Freddy tendrá que luchar sin descanso con nuevos enemigos, mientras intenta cargar la nave de energía, conectar los sistemas de salto hyperspacial y, finalmente, introducir la «clave del capitán», que es la única que le permitirá activar los mandos del vehículo espacial.

Freddy Hardest es un producto con el guión propio de una videoaventura, pero con una concepción puramente arcade. El movimiento del personaje, por ejemplo, es de los más completos que hemos visto, y, aunque parezca mentira, el nivel de dificultad, esta vez es lo suficientemen-



te moderado como para que los menos hábiles jueguen también a ser superhéroes.

Gabriel Nieto



# REBEL

Spectrum

Virgin

En Rebel nos encontramos de nuevo con un poderoso y tiránico estado (agrícola, en este caso) que ejerce un minucioso control tanto físico como mental sobre sus súbditos; pero esta vez el protagonista es, no un héroe, sino un rebelde, una rebelde en realidad, que únicamente



pretende escapar. Para ello deberá hacerse con un CCV (Vehículo de Control de Masas) y utilizarlo para cruzar las diez zonas que le separan de la libertad.

Dentro de cada zona existe un generador láser, una única salida y unos cuantos faros solares, de los cuales unos pocos están provistos de cristales. El objetivo del juego consiste en disponer los cristales de tal forma que cuando se active el láser, el rayo llegue hasta la salida rebotando en ellos; abriendo así el camino hacia el siguiente nivel o hacia la libertad. Los cristales pueden orientar-

se en el mismo faro o transportarlos a aquel en que son necesarios. Si los espejos no están dispuestos de la forma correcta y el láser se pierde, los resultados serán mortales. Por supuesto, tampoco faltan unas cuantas máquinas de vigilancia cuyo contacto supone la pérdida instantánea de una vida.

En el juego, la acción se nos ofrece vista desde arriba con scroll en las cuatro direcciones. El scroll se realiza por carácter; circunstancia que podría pasar más o menos desapercibida si no llega a ser por los frecuentes encontronazos que se tienen con las patrullas que surgen de repente frente al CCV. Los gráficos son bastante buenos en general; la excepción está en las patrullas enemigas:



da igual la dirección en que se muevan, siempre se ve el mismo gráfico.

Es un programa interesante, con una buena idea y gráficos aceptables; pero al que le falta ese algo indefinible (particular de cada juego) que lo haga realmente adictivo. Aun así, puedes pasar un buen rato jugando con él.

J. Juan García Quesada



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adicción:

Gráficos:

Originalidad:

7

# De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

## SIDEWIZE

Spectrum

Firebird

Nada o casi nada nuevo aporta este programa de Firebird realizado por los programadores de Esdin (Nodes of yesod, Arc of yesod, Icaus, Heartland...). De hecho, pasaría a la ya larga lista de arcade que han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores, sino fuera por una cualidad que le hace destacar por encima de todos ellos; sus programadores, han sabido combinar sabiamente lo mejor de los clásicos arcade convirtiéndolo en un excelente juego de acción. Esto se ha visto traducido en un movimiento excelente, unos gráficos excepcionales y un grado de adicción elevadísimo.

El argumento del juego nos traslada a millones de años luz de nuestra galaxia. Allí se encuentran los mundos pertenecientes a la Alianza Xeo-

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8



lon. Durante 24 horas han resistido el ataque de los ejércitos del malvado Dariard, pero finalmente han sido vencidos y esclavizados. Su última esperanza es Dynar, un androide de combate que ha sido entrenado para buscar y acabar con el pérfido Dariard.

Dirigible inestimable ayuda, los mundos de Dmícrón, Delta, Iota y Nu, tras lo cual

llegará al mundo de Zeta donde se encuentra la guardia de Dariard. Cada mundo se encuentra dividido en tres zonas y al llegar al final de la tercera deberemos enfrentarnos a un gran enemigo antes de pasar a un nuevo mundo.

Al destruir algunos enemigos estos dejarán objetos que deberemos recoger para mejorar nuestro equipo o conseguir alguna vida extra. Así, podremos obtener una pistola láser, mayor potencia de disparo, mayor velocidad, un campo de fuerza, una pistola antimateria o un multiplicador de disparos.

Cabe destacar como mayores atractivos del programa los excelentes movimientos de los personajes y la formidable música de presentación del



programa, sin duda lo mejor de un juego realmente bueno.

Si te gustan los buenos arcade no lo dudes, este es tu programa.

J. Emilio Barbero

## POKES

POKE 36538, n. Donde n, n.º de vidas que queremos.

POKE 36890, 166. Vidas infinitas.

POKE 52527, 201. Inmortalidad.

Estos pokes valen tanto para el primer jugador como para el segundo.

# Estilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".  
Dirigido por Antonio Rua.  
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip

## WATER POLO

Commodore  
Gremlin Graphics

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

Ahora que las vacaciones han terminado, todavía estamos a tiempo de darnos un agradable chapuzón en una divertida piscina olímpica, mientras jugamos un emocionante partido de water polo. Y todo ello sin necesidad de tener que entrar en contacto con el siempre húmedo H2O.

Por supuesto será necesario para lograrlo disponer antes del último juego de Gremlin para Commodore, que hace de este modo, una de las primeras incursiones en el siempre apasionante mundo del deporte y la vida sana.

El programa nos permite jugar con uno o dos jugadores o si lo preferimos con varias personas más, logrando de este modo vivir las sensaciones que sólo los auténticos juegos de Simulación Deportiva son capaces de proporcionarnos.

Al principio del juego, encontramos en la pantalla a los jugadores de ambos equipos, sumergidos en el agua, y dispuestos tras el ceremonial salu-

do al respetable, a comenzar un nuevo encuentro.

Por lo que se refiere a las reglas del juego se puede afirmar que todos los detalles han sido cuidados en extremo, con el fin de dotarle del máximo realismo posible. Después de lo visto creemos que lo han conseguido. Tiempos de 5 minutos cada uno, la actuación del árbitro, sanciones a los jugadores, los pases de pelota, la presión ambiental del público



y el realismo de cada una de las jugadas, avalan, lo que estamos diciendo.

El método que utiliza el programa para que sepamos en qué momento controla cada jugador el balón es característico en este tipo de juegos, el cambio de color, pero esta vez lo que cambia es el gorro.

Se trata en definitiva de un juego muy bueno, original y sobre todo muy, pero que muy emocionante.

Pedro Pérez

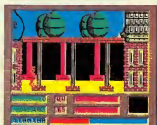


## FALCON

Spectrum  
Virgin

Este nuevo título de Virgin parece seguir la línea que poco a poco se ha impuesto en Inglaterra y que concede mayor importancia a la adición que al aspecto gráfico del programa.

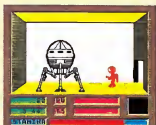
Nosotros, con el perdón de Inglaterra, valoramos ambos por igual, y por eso no dudamos en afirmar que Falcon es un programa realmente malo, plagado de buenas intenciones, pero pésimamente realizado.



El argumento del programa está basado en un popular comic editado en Inglaterra. En él, Falcon, un agente especial del año 3033 AD deberá luchar contra el Señor del Tiempo, que está tratando de desorganizar el futuro, mezclándolo con el pasado. Para ello, contamos con una máquina del tiempo equipada con un sofisticado ordenador llamado CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus) con la que deberemos recorrer las ocho

zonas del tiempo que componen el mapa del programa en busca de objetos que se encuentren en una época errónea. Una vez localizados deberemos recogerlos y tratar de conducirlos a su época correcta.

Falcon es, en definitiva, una buena idea que no ha tenido contrapunto en unos buenos gráficos y en un buen movimiento, por lo que pasará a engrosar la lista de programas mediocres condenados al olvido.



Tirón de orejas a los programadores de Virgin que no han sabido mantener el nivel que alcanzaron con DAN DARE.

J. Emilio Barbero

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

4



**ERPE**  
Software

presenta

# THE KEYBATE RENEGADE



Licensed from © Taito Corp., 1989.  
Programmed for Amstrad, Spectrum,  
Commodore by Imagine Software.

SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL  
EN EL CLUB ERPE,  
NÚÑEZ MARGADO, 17 28006 MADRID.  
TELEF. (91) 514 10 64.

**the name  
of the game**

Vivir por el día a navaja significa no tener tiempo para  
destaxar ni pensar pero, cuando siempre hay tiempo para morir.  
Desde los suburbios de la ciudad a los "guetos" de los sin ley siempre encontrarás a los  
discoños de la ciudad, cuya misión es acabar con el único hombre que se atreve a entrar en su  
territorio: el Renegade.

Una conversión del grabado de Taito en las máquinas recreativas ahora para tu  
ordenador. Incl. todos los caracteres y arte de juego original.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERPE SOFTWARE, CRISTA, ENGRACIA, 17, 28010 MADRID, TELER. (91) 447 34 30.  
DELEGACIÓN BARCELONA C/ VILADOMAT, 114, TELER. (93) 253 95 66.

## CHALLENGE OF THE GOBOTS

Spectrum, Amstrad, Commodore

Ariola Soft

El objetivo de este juego, basado en una popular serie de dibujos animados británica, es ayudar al protagonista, conocido en los ambientes galácticos como Leader 1, a evitar que el malvado de turno haga de las suyas en un planeta amigo y de paso frenar sus afanes expansionistas que probablemente lleguen a la tierra.

Lógicamente este argumento responde al de un clásico arcade, pero además se han conseguido añadir notas de gran originalidad. El principal interés del juego, dando por sentado la carga adictiva que unifica a los arcades, radica en el original acceso a las armas. Nos explicamos, nuestra nave está dotada con un potente disparo que elimina a los enemigos aéreos, pero para poder destruir las

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

7



bases enemigas necesitamos recoger y acumular otro arma; para ello debemos aterrizar en unas plataformas y con el nuevo arma en nuestro poder seleccionar los objetivos y hacer buen uso de nuestra puntería para poder ir pasando de fase.

Como nota anecdótica debemos señalar que es posible conseguir nuestras naves a cambio de un elevado número de puntos y que el programa incluye un variado menú de opciones que nos permite modificar el nivel de dificultad y algunas de las condiciones del juego. Un arcade que nuevamente nos lleva a afirmar que aunque parezca imposible no todo está inventado en el difícil arte de masacrar marcianos.

Cristina Fernández



## HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

Spectrum

Virgin

Sexy Aden es un completo bastardo, y está orgulloso de serlo. Borracho, sucio, obsceno, maleducado, así es Sexy, y así puedes serlo tú también si decides jugar con este nuevo programa de Virgin.

Basado en un libro muy popular en Inglaterra, el programa nos traslada

a una fiesta «yuppies» donde Sexy se ha colado. Para hacer honor a su deleznable reputación nuestro protagonista debe tratar de hacerle la vida imposible a los invitados y realizar las acciones más ofensivas que le sea posible.

Cuando llevemos a cabo acciones dignas de un auténtico bastardo obtendremos una buena ración de puntos. Si por el contrario realizamos acciones más propias de «yuppies» o «hippies» perderemos nuestros puntos de bastardo, e incluso podemos llegar a obtener un marcador negativo.

Existen además otros cuatro marcadores que cuentan el nivel de comida que hemos ingerido (Fartometer), la cantidad de bebidas alcohóli-



bebidas que le permitirán incrementar sus cuatro marcadores.

How to be a complete bastard es como podrías ver un juego al que el único calificativo que se puede aplicar es precisamente que es incalificable. Sucio, obsceno, loco y obviamente divertido, muy divertido, con el que sin duda podréis dar rienda suelta a vuestros más bajos instintos.

Tan sólo unos gráficos mediocres y un movimiento pésimo le impedirán convertirse en un gran clásico de la programación.

Por último dos curiosidades. Si coméis mucho, pulsar la tecla «F» y Sexy se tirará una sonora ventosidad. Y si encontráis en alguna habitación un ordenador no pulsar el botón de reset, u os llevaréis una desagradable sorpresa.

J. Emilio Barbero



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

# ANUNCIOS POR MODULOS

## BLADERUNNERS

Localización, seguimiento  
y acoso de **REPLICANTES**  
Resultados Garantizados.  
Asesoramiento gratuito.

TL: 240 W3 RT. Sr. HARRISON

## MICROHOBBY

### NECESITA:

Corresponsal para su nueva sección:

**"AQUI ALFA CENTAURI"**

Interesados contactar por

TELE RAPID con SABADO GAMEZ

## CLUB DE USUARIOS

precisa, código acceso  
7 parte **"COSMIC MOVES"**  
**TELE RAPID 4456**  
Contactar tardes  
con **DENDRON**.

## LIQUIDAMOS

Material bélico  
3.ª guerra Interplanetaria

## ULTIMOS DIAS

Plaza GORDON. Planeta MONGO

## BUSCANDO A LORNA DESESPERADAMENTE

Firmado  
**AZPIRI**

## URGE VENDER

### WOOKIE AMAESTRADO

3 años. Dócil y cariñoso  
Dice algunas palabras  
Muy útil en el invierno

NOCHES. TELE-LASER: 24A • K20

## SUBASTA ANTIQUIDADES

En centro Comercial  
**STEVEN SPIELBERG**

**SABADO, 16**

Se subastarán  
las siguientes piezas  
de museo:

- **WALKMAN**
- **SINCLAIR C-5**
- **GRAPADORA**
- **ENCENDEDOR BIC**
- **AMSTRAD CPC 464**  
(Fósforo verde)

## URGE COMPRAR

Plataforma Lanzamiento para  
**VESPA** modelo **SPACE 53** de  
carga frontal. Pago al contado.

**TELEMANDOFONO 2132**

## SE VENDE

**Jet Scrandor.**

Buen Estado.

Incluye accesorios.

8.000 Créditos negociables.

Preguntar por **ZOLTAR**.

**TELEMANDOFONO 7001**

## EMIGRANTE VENUSIANO

Joven, atractivo,  
de suave tez verde.

### BUSCA

Terraquea madurita  
para complimentarse.

**TELEPARTADO 1x2. VENUS**

## EXTRAVIADO

**Afuera Sistema Solar**  
**MODULO BIPLAZA**  
**Matrícula Lunar H20 • L**

Se gratificará

**TL: H • 25Q • RP**

## IMPORTANTE MEGACORPORACION IMPERIAL

### BUSCA:

Ejecutivo agresivo para cubrir plaza  
en el departamento de control político y  
conquistas planetarias.

El candidato tendrá a su cargo  
a un **AGENTE OPERATIVO** de la 5.ª generación,  
equipado con el más sofisticado  
material de combate.

### Imprescindible:

Dominio de lenguaje **Kuak** y del Sistema  
Operativo **V-MSMOS 3.9**

Se valorará experiencia previa en  
guerrilla cósmica y contraespionaje.

Formación en pilotaje de naves  
intergalácticas a cargo de la **MEGACORP.**

### Salario:

625.000 créditos más comisiones.

### Misión:

Arrebatarle todo un planeta a la  
**FEDERACION HARK**

Interesados contactar con el **TELEMANDOFONO: (91) 248 78 87**

Abstenerse androides series **FARGUS-232** y **233s**.

## DISEÑADOR HOLOGRAFICO

Anagramas, Logotipos  
Artes Finales, Ilustración  
**SE OFRECE**

para trabajar en empresa de  
Láser-Juegos o Estaciones Orbitales  
**NOCHES. TL: 2K3 21 TQ**

**DINAMIC**

(Lider galáctico de software  
de video-juegos)

### BUSCA:

Para centro de **SATURNO**

**grafistas y  
programadores**

con experiencia en el nuevo  
**SPECTRUM + 47.**

Interesados enviar curriculum vitae  
por **VIDEO FAX**.

### YEDAIS

Miembros **FUNDADORES**  
de la Organización Mundial.

Excelentes profesores,

instruyen en el dominio

de la **FUERZA**.

Ambiente agradable.

Cursos en escuela

o a domicilio.

Preguntar por **CWI ONE. TL: 40T LD 00**

# NOVA

ANUNCIOS POR  
MODULOS

002 A7 2W

COBRAMOS VIA SATELITE  
SIN RECARGO

# NOVA



SIN LO DICEN LAS OTRAS EN LA TIENDA MARITAL  
MODELO AL CLUB ERBE  
NÚÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04

# La acción he

# INDIANA JONES



**ERBE**  
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO  
PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE,  
C/. NÚÑEZ MORGADO, 11  
28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA.  
C/. VILADOMAT, 114  
TELEF. (93) 253 55 60.



SCREENS FROM ARCADE VERSION

# cha realidad

# ONES and the TEMPLE OF DOOM™

The Home Computer Version of  
the Atari Coin-Op Masterpiece



© 1985 Lucasfilm Ltd and Atari Games Corporation. All rights reserved.  
\*Trademarks of Lucasfilm Ltd., used under licence. Licensed to U.S. Gold Ltd.,  
2/3 Halford Way, Halford, Birmingham  
B6 7AX. Telephone: 021-356 3388

COMMODORE  
AMSTRAD  
SPECTRUM  
ATARI



ATARI®  
GAMES

# DIZZY

Amstrad  
Code Master

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

Tengo que confesar que cuando la simpática musiquilla de Dizzy me avisó de que el juego estaba cargado, me costó mucho contener una carcajada. Las instrucciones del juego me remitían a un caldero mágico y a varios objetos con los que hacer conjuros ya que el objetivo del juego era eliminar a un malvado brujo utilizando la magia. Imagineros mi sorpresa al ver que el clásico mago era en esta ocasión un gracioso huevo con extremidades humanas y que los múltiples enemigos con ganas de guerra que había imaginado mi calenturienta mente habían sido sustituidos por obstáculos en el más puro estilo Spiky Harold, es decir, plataformas y elementos ostiles que exigen una localización determinada de nuestro protagonista para afrontarlos. Esta-



ba ante un título que había rescatado de las arcas de los mejores programas del soft los elementos que los lanzaron al estrellato.

Mi sorpresa iba en aumento, observar al protagonista girar sobre sí mismo en lugar de saltar normalmente era realmente curioso. Avancé midiendo mis pasos con precaución, fui encontrando objetos que recogía y usaba con un simple toque de tecla y por fin respiré aliviada cuando las tres vidas con que contaba se incrementaron al recoger nuevos huevos.

Dizzy es uno de los títulos más originales y adictivos que han pasado por mis manos. Un programa en el que la balanza calidad-precio lejos de quedar equilibrada se inclina hacia el primero de los factores.

Cristina Fernández

# TRIAXOS



Spectrum, Amstrad  
Ariolasoft

Una nueva aventura espacial se preparaba a bordo de la nave Triaxos, el Spectrum analizador había detectado la presencia de nuestro objetivo y nos disponíamos a atracar en sus muelles, un prisionero esperaba nuestra eficiente intervención.

El juego tiene como escenario una prisión espacial y nuestro objetivo es, como ya hemos reseñado, rescatar a un rehén capturado por las fuerzas enemigas; esto nos obligará a recorrer un complicado laberinto.

La pantalla está dividida en tres zonas claves. En el centro la habitación en la que se encuentra el osado protagonista, es decir, donde debe enfrentarse a variados obstáculos situados para entorpecer la tarea de rescate, recuerda bastante a programas como el Movie. A la derecha encontraremos dos planos informativos de gran utilidad, el de la zona superior



# LAUREL & HARDY

Commodore  
Advance software

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

7

Los inolvidables personajes del cine mudo vuelven a la pantalla sustituyendo ahora el clásico formato por una cinta de ordenador. Y lo hacen de la mano de Advance, una casa no demasiado conocida en nuestro país a la que nadie puede negar la originalidad al elegir el tema de su última producción.

Nada más cargar el programa encontraremos una opción «DEMO» que nos permite contemplar con mayor claridad cual es el objetivo final del juego, además de situarnos un poco mejor en la panorámica general del escenario.

La pantalla se encuentra dividida horizontalmente en tres partes. La superior muestra la zona por la que se desplaza el «Gordon» y la inferior el

«Flaco», desarrollándose las acciones de forma independiente.

La zona central está subdividida en tres zonas. En cada uno de los lados aparece el mapa con la situación dentro de la ciudad y para completar la escena la imagen de un pianista que no deja de tocar esa música tan repetitiva que amenizaba las empolvadas películas de estos inmortales personajes.

La misión del juego en definitiva es acumular el máximo número de objetos posibles, como botellas y taras para terminar lo antes posible con nuestro despiadado contrincante.

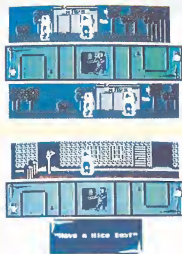
Un juego lleno de detalles, en blanco y negro, como mandan los más puros cánones de la época del cine mudo.

Pedro Pérez

# THE TUBE

Spectrum  
Quicksilver

Con una idea tan buena como cualquier otra (un patrullero espacial cae en un agujero negro y al salir al espacio normal es capturado por un complejo alienígena del que hay que salir a toda costa) el programa nos pone al mando del patrullero para atravesar ocho segmentos con la misma estructura: una zona de transferen-





# LO QUE JO

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

7

## TRIO

Spectrum, Amstrad, Commodore Elite

Hace ya algún tiempo os anunciamos la comercialización por parte de Elite de un paquete compuesto por tres programas inéditos. Por fin este Trio ha llegado a España y nos hemos visto gratamente sorprendidos al comprobar cómo todos los títulos que engloba perfectamente pueden satisfacer a un sector muy amplio de usuarios por su variedad.

Trio, como es evidente, consta de tres programas. Airwolf 2, Great Gurians y 3DC. Vamos por partes:

Airwolf 2 es, en teoría, la segunda parte del juego del mismo nombre. Afirmando que solamente en teoría porque nada tienen que ver un juego con el otro. En Airwolf 2 la dificultad no radica como en la primera parte en superar obstáculos móviles,



sino en eliminar a los miles de enemigos que se suceden en el más puro estilo arcade.

The Great Gurians, por el contrario es un juego de lucha, adaptación de la máquina recreativa de Taito. El objetivo del juego es eliminar a los distintos guerreros que aparecen en el juego y destruir entre enemigo y enemigo los objetos que se avallan contra nosotros. Para defendernos contaremos con una espada y un escudo.

3DC es la videoaventura del grupo. Concebida como una aventura tridimensional tiene un buen nivel gráfico y su dificultad es elevada. Tal vez resulte eclipsado por la adicción de los otros dos programas.

Trio es una gran idea, más variedad imposible. Con él podremos desde pasar un agresivo rato acrobático marciano, a dar un giro de noventa grados regresando a la Edad Media mientras luchamos como locos o buceamos en un mundo sin oxígeno. Imposible aburrirse.

Cristina Fernández



que muestra la dimensión real del juego con el plano completo del laberinto y en el nivel inferior un croquis de la habitación en la que nos encontramos que muestra todas las puertas, ya que algunas están ocultas a simple vista, al no tener una panorámica total de la pantalla.

En las distintas habitaciones para que nuestro recorrido sea algo más que una visita de reconocimiento por las prisiones galácticas, encontraremos robots con inteligencia artificial,



identificados por un número que señala el nivel en el que nos encontramos, cintas transportadoras, teletransportadores, puertas trampa, así como otras que se encuentran ocultas y que podemos descubrir utilizando dinamita.

En definitiva, Triaxos es un juego con muchísima dificultad, digno de los mejores jugadores de videoaventuras.

Pedro Pérez



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

8

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:											
Gráficos:											
Originalidad:											

4

cia, un DMT y un área de captura.

La zona de transferencia está poblado por seres que intentarán apoderarse de parte de la energía de la nave y sobre los que habrá que disparar; sólo tiene un problema: acaba resultando monótona. El DMT (Mecanismo de Defensa del Túnel) guarda un sospechoso parecido con

el Scramble, si bien aquel era más difícil y mucho más adictivo. El área de captura resulta algo más interesante. En ella se guardan las naves que han sido capturadas y a las que hay que arrebatar los cristales de energía enfrentándose a su ordenador. Para conseguirlo tienes que activar las entradas correctas den-

tro de un pequeño circuito lógico.

El juego resulta, en líneas generales, bastante pobre tanto a nivel de idea como de realización, lo que demuestra, una vez más, que para conseguir un buen programa no basta con utilizar ideas que ya han funcionado anteriormente.

J. Juan García Quesada



**ERBE**  
*Software*

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

¡UN LANZAMIENTO HISTORICO!!

# LOS 40 PRINCIPALES

SI TIENES, O VAS A TENER,  
UN SINCLAIR + 3  
ESTAS DE ENHORABUENA.  
ERBE EDITA UNA COLECCION  
CON LOS 40 PROGRAMAS  
QUE HAN HECHO LA HISTORIA  
DE LOS VIDEO-JUEGOS.  
DIEZ DISKETTES  
CON 4 JUEGOS CADA UNO  
QUE PONDRAN EN TU "PLUS 3"  
TODA LA DIVERSION  
DEL MUNDO.



ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

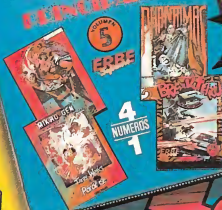
# LOS 40 PRINCIPALES



4  
NUMEROS  
1

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

# LOS 40 PRINCIPALES



5  
NUMEROS  
1

CADA VOLUMEN  
(4 JUEGOS)  
SOLO  
**2.500 PTS.**  
(IVA INCLUIDO)

# LOS 40 PRINCIPALES



6  
NUMEROS  
1

# LOS 40 PRINCIPALES



7  
NUMEROS  
1

# LOS 40 PRINCIPALES



8  
NUMEROS  
1

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

# LOS 40 PRINCIPALES



9  
NUMEROS  
1

# LOS 40 PRINCIPALES



10  
NUMEROS  
1

# ¡¡COLECCIONALOS!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCONTRAS EN TU TIENDA FAVORITA...  
PUEDES ALIARTE A ERBE.  
NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID.  
TEL. (91) 314 18 04.





## **P**ROGRAMACIÓN ENSAMBLADOR EN ENTORNO MS DOS

M. A. Rodríguez Roselló

Anaya  
843 págs.

El Código Máquina es, sin lugar a dudas, el lenguaje de programación por excelencia y este libro es una obra indispensable para todo aquel que tenga intención de embarcarse en la apasionante aventura de conocer más de cerca cuáles son los principios que hacen moverse a su excelencia el ensamblador. El libro se centra,

fundamentalmente, en el desarrollo de aplicaciones en ensamblador para el IBM PC y compatibles, trabajando con ellas desde el entorno MS DOS. Está dividido en tres partes. En la primera se explica muy detalladamente los procesadores 8088 y 8086, además de todo lo referente a instrucciones, modos de direccionamiento y estructura de un programa ensamblador. La segunda, trata del desarrollo de aplicaciones

mucho más concretas, como es el caso de las interrupciones, manejo de datos, gráficos, fichero, sonido, marcos e interfaces para lenguajes de alto nivel. La tercera trata del coprocesador matemático 8087. La obra va acompañada de un diskette con todos los programas que se emplean en el libro. Resumiendo, se trata de un manual imprescindible para adentrarse en el fascinante mundo del Código Máquina.



## **A**FONDO: INFORMÁTICA BÁSICA

Roger S. Walker

Anaya  
309 págs.

Que la informática despierta el interés de un sector, cada vez mayor, de la sociedad es algo que nadie puede poner en duda. Pero es probable que quien no tenga más que nociones generales sobre las aplicaciones de los ordenadores en la vida cotidiana, se encuentre algo

despistado a la hora de ampliar sus conocimientos. Por eso, Roger Walker, en este libro de la colección Anaya Multimedia, ha pretendido abordar de modo didáctico y ameno los aspectos más relevantes de la informática. Desde una pequeña introducción histórica que nos remonta a los arcaicos ábacos, el precedente de los ordenadores, a las últimas

innovaciones en la materia, hasta las previsiones de futuro, pasando por detalles técnicos como lenguajes, sistemas operativos o los más globales, que abarcan software y hardware. Todos y cada uno de los temas de interés están desarrollados a lo largo de 10 capítulos, sin olvidar cuestionarios y glosarios que facilitarán el aprendizaje. Un texto que por fin nos sacará de dudas.



## **M**ANUAL DE REFERENCIA AVANZADO

Rafael Sarmiento de Sotomayor

Anaya  
189 págs.

Este texto, perteneciente a la colección Micromanuales de Anaya, es un manual de programación avanzada del Amstrad, en la que se explican los comandos del

Basic, así como su sintaxis. También encontraremos en él las direcciones útiles de la Rom, las explicaciones detalladas de cada una de ellas y el sistema operativo de la unidad de disco, el funcionamiento de la pantalla, el monitor de sonido y todos aquellos aspectos relacionados con el

manejo del ordenador. En sus últimas páginas encontraremos varias tablas con los códigos ASCII y de colores. Resumiendo, un completo manual que perfectamente puede sustituir con grandes ventajas, al complejo manual del Amstrad.



# TANK



SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL,  
PIDELA AL CLUB ERBE.  
NÚÑEZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 514 18 04.

**ERBE**  
Software

**ocean**

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE, C/ STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10  
DELEGACION BARCELONA, C/ VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.



**SNK**  
Shin Nihon Kikaku Corp.

© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

## DESPERADO

Topo Soft

¿Quién no ha soñado alguna vez con imitar a John Wayne? Seguramente todos armados con una gigante bolsa de palomitas en la butaca de un cine hubiéramos dado cualquier cosa por saltar a la

pantalla para capturar forajidos junto al héroe, a cambio de una suculenta recompensa. Topo Soft nos brinda ahora la posibilidad de cómodamente instalados frente al ordenador, emular a los grandes de la historia del cine en este arcade que rebosa acción.

Nuestro objetivo es capturar «Vivos o Muertos» a los cinco forajidos que aparecen en las cinco fases de que consta el juego. La dificultad es creciente al igual que la recompensa que obtendremos a cambio de ellos. Ni un solo rincón del oeste se quedará sin recorrer las praderas, la ciudad, las vías del tren, el río



y la orilla cercana a éste, todo ello animado por la constante aparición de enemigos, en el más puro estilo Commando. Un mundo de película que muy pronto llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.



**Billy caminaba con la vista puesta en su próximo enemigo.**

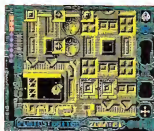
## STARDUST

Topo Soft

Este nuevo título de Topo Soft nos traslada a una galaxia desconocida dónde los más osados e intrépidos

guerreros han decidido poner a prueba tu habilidad en el manejo del joystick. Stardust con este argumento no puede ser más que un arcade en el sentido más amplio del término.

El juego consta de dos fases, en la primera nuestro objetivo es aumentar el potencial bélico de nuestra nave, eliminando las bases enemigas y cualquier elemento desconocido que se cruce en nuestro camino. En la segunda fase conduciremos a un humano por la



estructura metálica que conforma el planeta, regresando a la nave al completar el recorrido.

En él encontramos todos los elementos que conforman un auténtico arcade, varias armas que obtenemos como recompensa, suculentas vidas extras y una incesante aparición de enemigos. Poner nuestros joysticks a punto porque dentro



de muy poco aparecerá simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.



# LA ABADÍA DEL CRIMEN

## Mister Chip

La abadía del crimen es el sugestivo título del próximo lanzamiento de la compañía Mister Chip. Inspirado en la novela de Umberto Eco *El nombre de la Rosa*, la acción se desarrolla en una abadía, donde unos extraños acontecimientos han perturbado la paz. El protagonista, un monje llamado por el abad para resolver el misterio, llega a la abadía acompañado por su escudero. Ambos disponen de siete días para realizar la investigación. Este tiempo, que en principio parece suficiente, quedará mermado en gran medida porque ambos deben atenerse a la férrea disciplina de la abadía y obedecer las órdenes del abad; de este modo, sólo por la noche podrán avanzar algo en las

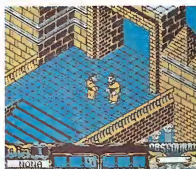
pesquisas, ya que durante el día deberán presentarse a los oficios cuando así lo requiera el abad, y aprovechar los ratos de ocio para localizar los puntos claves del juego.

La abadía del crimen es una compleja videoaventura ambientada con los mejores gráficos jamás vistos en Amstrad. Además se han incluido detalles realmente originales como la imposibilidad de observar toda la pantalla en algunas zonas. De esta forma cuando avanzamos por el laberinto de la biblioteca, parte especialmente importante del juego, llevando incluso la antorcha, sólo vemos iluminada la figura del protagonista, aumentando la dificultad en una fase tremendamente compleja. En ella prima la



lógica para utilizar los objetos, aunque para facilitar las cosas incluye una opción que permite salvar situaciones determinadas y comenzar luego donde estemos oportuno.

Estará disponible, en principio, para Amstrad y Spectrum 128, aunque próximamente se realizará su conversión a otros ordenadores.



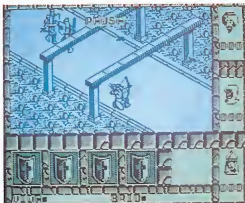
## EL CID

Dro Soft

Hace muy pocos meses que la compañía de programadores de Dro Soft ha visto la luz. Tras su Stop Ball aparece su segundo programa que tiene como protagonista nada menos que al Cid.

El objetivo del juego es encontrar un pergamino que tiene el poder de desencadenar el mal, para que dos hombres justos lo encuentren y acaben con su maléfico efecto. Ambicioso objetivo si tenemos en cuenta que además deberemos enfrentarnos a todos los servidores del mal en una pelea que supondrá una constante disminución de nuestra fuerza en el más puro estilo arcade. Como aliciente la eficaz colaboración de doña Jimena si conseguimos liberarla primero, ya que sus doncellas nos permitirán reponer la energía.

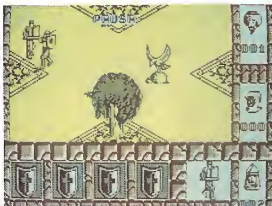
Para poder llegar al final



del juego necesitarás una serie de objetos que encontraremos repartidos en el laberinto. Así resultarán imprescindibles la lámpara y el dinero con el que podremos comprar la llave mágica que nos permite acceder al pergamino.

Los más sangrientos de la casa, disfrutará como locos observando como aumenta el marcador que contabiliza el número de enemigos destruidos o conociendo cuántos enemigos aún debemos eliminar.

El Cid estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.





# AnteSala

DEL SOFT

## PHANTIS

**Dinamic**

**T**ras una larga espera, plagado de títulos de lo más diverso, estamos por fin ante un producto «Dinamic» en el amplio sentido de la palabra.

Phantis es un juego distinto, rebosante de imaginación y vibrante en cada una de sus fases.

Desde el principio hasta el final, los acontecimientos se desencadenan de un modo trepidante. Pasamos del espacio aéreo al interior de una enorme gruta subterránea, de pilotar una nave a montar a lomos de una especie de monstruo prehistórico, que recorre las aguas pantanosas de un mundo pla-



gado de peligrosas criaturas milenarias, y todo ello sin un solo momento de respiro.

El personaje central es, en esta ocasión, una mujer guerrera en busca de su amado, que se encuentra prisionero en un extraño lu-



gar conocido con el nombre de Phantis. Para llegar hasta él, nuestra intrépida muchacha tendrá que atravesar antes las distintas zonas que forman el vasto territorio de este mundo hostil, habitado por extraños seres muy poco hospitalarios. Como el resto de los productos de Dinamic está dividido en dos partes, la prime-

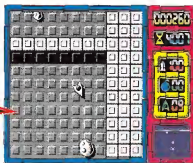
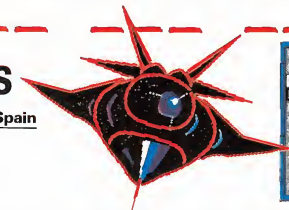
ra con cuatro partes y seis niveles en la segunda.

Sinceramente, después de lo visto creemos que Phantis será uno de los juegos más importantes de este año, por sus gráficos, por la variedad de situaciones, por la originalidad del tema y, sobre todo, porque ocurren tantas cosas y tan distintas, que es imposible aburrirse.

## AFTEROIDS

**Made in Spain**

**T**ras el éxito del *El misterio el Nilo*, programa que recientemente ha aparecido en la versión de Amstrad, los muchachos de Made in



Spain vuelven a sorprendernos. ¿Por qué?, os preguntaréis. La razón es muy sencilla, Afteroids no tiene nada que ver con ninguno de los programas que anteriormente han comercializado.

Seguramente, recordaréis el programa Asteroids, de las máquinas recreativas que en su día acaparó la atención de los muchos aficionados a acribillar marcianos.

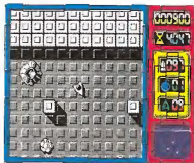
Afteroids está inspirado en este programa, ya que el objetivo del juego es destruir todos los asteroides de cada fase, que aparecen reflejados en un escáner para facilitarnos su localización.

Una de las diferencias básicas con la máquina de la calle es el decorado, al estilo de Uridium, y la posibilidad de conseguir mejoras del armamento al eliminar a algunos enemigos co-

mo el disparo simultáneo en las cuatro direcciones.

También destaca la original presentación de la tabla de récords porque esconde tras ella una agradable sorpresa para todos aquellos que sean capaces de lograr escribir su nombre en ella.

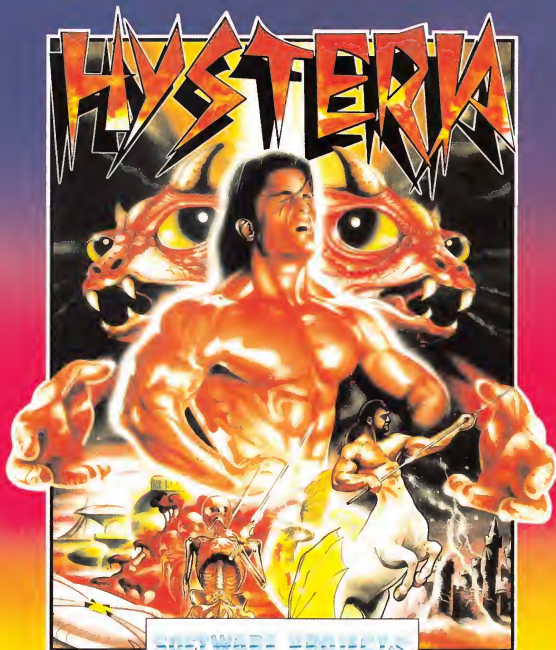
Afteroids promete ser un adictivo título, en el que tendremos el entretenimiento asegurado durante horas. Aparece, en principio, para Spectrum y Amstrad.





**ERBE**  
*Software*

!!LO INCREIBLE!!



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:**

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TEL. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TEL. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,  
PUEDES ENCONTRARLO EN:  
NUÑEZ MORGADO 11, 28036 MADRID  
TEL. (91) 314 18 04.

# CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

## ONE ON ONE

Si ponemos a Larry Bird en la línea de 3, un poco a la derecha, botando con la mano izquierda, esperamos unos 5 segundos y tiramos cuando la pelota esté lo más cerca del suelo, así meteremos un triple.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)

## SABOTEUR II

En el juego Saboteur II, cuando andamos sobre las cuerdas rojas entre partes del edificio, te caerás si sueltas la tecla (izquierda o derecha); para llegar al otro extremo de la cuerda nunca hay que soltar la tecla de dirección.

David Regevsky  
(San Sebastián)

SPECTRUM



SPECTRUM

## MARSPOUT

Para llegar al Spacefield antes de los 90 segundos finales:

— Nivel Hale, sector D, saliendo del sector A, en el centro.

— Disparar varias veces con la Hipergun hasta ver relámpago.

Alejandro Alsuna  
Cervino  
(Barcelona)

COMMODORE

## GREEN BERET

Para los que no seáis muy diestros, aquí están las formas de pasar el final de cada fase.

1.° Missile: si llevas lanzallamas ponte en el lado izquierdo, pegado al borde y cuando salgan los soldados, disparas el lanzallamas cuando esté a tu lado. Al último que te quede tendrás que hacerlo «manualmente».

Si no llevas lanzallamas y tiene disparador automático, pégate al borde derecho, conecta el «automático» y agáchate.

2.° Harbour: ponte en el medio agachado con el disparador automático conectado.

3.° Bridge: ponte en el borde izquierdo aquí no te matarán, conecta el «automático», usa los «bazookas» o mátalos manualmente sólo saltando hacia arriba.

4.° P.O.W.5: muévete todo el rato y ten un poco de suerte.

Juan Álvarez  
(Madrid)

SPECTRUM

## RANARAMA

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 228

### LISTADO 1

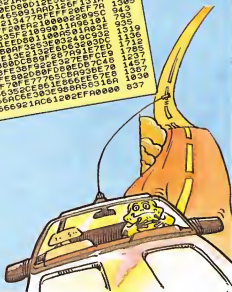
```
1 REM *****
2 CARGADOR RANARAMA
3 POR J.J.G.O.
4 *****
```

```
10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEARN 24999: LOAD ""CODE 23296: P
ORE 20658:0
20 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
GO SUB 100: IF A THEN POKE 2344
1:0: POKE 23452:0
30 LET A$="SUPERDISPARO": GO S
UB 100: IF A THEN POKE 23455:0
40 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 100: IF A THEN POKE 23444
:0
50 LET A$="IMORTAL": GO SUB 1
00: IF A THEN POKE 23447:0
60 PRINT A$:AT 1,0: PAPER 2: I
```

```
NK 7: FLASH 1: INTRODUCE EL RAN
ARAMA ORIGINAL
70 PRINT USA 23296
100 LET A$=R$-7: INPUT "": PR
INT A$: INVERSE 1:AT 1,0:TAB (32
LEN A$):2:R$
110 LET R$=INKEY$: IF K$(0)"S" A
NO K$(0)"N" THEN GO TO 110
120 IF INKEY$(0)" THEN GO TO 12
0
130 BEEP :1,0:CODE K$/4: LET A=R$
="N": RETURN
```

### LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31005CDD210RFE114801	719
2	3EFF37F114801SCDC285	972
3	30ED3C332E00SCDC5E6	1475
4	30ED3C332E00SCDC5E6	1535
5	3077ACDC3CE0E0132EC	1285
6	3077ACDC3CE0E0132EC	1572
7	FC110000011F0F019471	1842
8	ED0621030B1109980501	589
9	ED0621030B1109980501	1943
10	4180E08D012F012F0177A	1385
11	24465091170F0F0177A	935
12	AC1134778F0F0177A	753
13	FEF0A2E1000020095	935
14	FEF0A2E1000020095	1319
15	ED0621030B1109980501	1396
16	ED0621030B1109980501	1712
17	ED0621030B1109980501	1712
18	5113E132E0630693DC	1285
19	C380C080F0879017ED	1285
20	C380C080F0879017ED	1457
21	C380C080F0879017ED	1457
22	7FE082050F0879017ED	1038
23	7FE082050F0879017ED	837
24	2632CE061E06E657E	
25	66ACCE38CE38B85318	
26	665921AC6120EFA0000	



## NEMESIS

Level 1: en la parte que salen dos montañas lanzando burbujas, hemos de desplazarnos hacia el extremo derecho-arriba.

Level 2: si conseguimos coger dos options o un 7, poniendo un option arriba y otro debajo de la nave, y situándonos en el medio del lado izquierdo (hemos de

disparar mucho), pasaremos.

Level 4: en una de las montañas que tiene un túnel en su interior, si pasamos por su interior pasaremos de fase.

Level 5: pasaremos las naves del final que se dividen en tres si tenemos milisil y nos desplazamos hacia

arriba, luego hacia el lado izquierdo y no paramos de disparar.

Level 8: al llegar al lugar de los dos brazos debemos dirigirnos hacia el brazo de abajo y disparar sin parar, y al explotar hemos de pasar hacia dentro y el cerebro se autodestruirá.

AMSTRAD

## LIVINGSTONE, SUPONGO

El juego consiste en coger los cinco huevos que están esparcidos por el programa, pero, en la primera parte, en el primero, que se coge con el pájaro, hay que dejarse coger; el segundo se coge en el poblado, poniendo la pértiga al principio de éste; después de pasar por la pantalla en que se encuentran dos monos disparándote cocos, se les mata disparando con el bumerang a la máxima potencia o disparándole una flecha a toda la fuerza. Entonces, aparecerá el pájaro. Es el momento para dejarse coger.

Apareceremos encima de un nido. Ahí esta el primer huevo. Para salir de ahí, sin perder ninguna vida, vamos por la parte posterior o baja del nido y ponemos la pértiga justo a la orilla con

potencia de ocho y medio, y saldremos de aquí sin perder ninguna vida.

Tendremos que coger el tronco que nos volverá a llevar a una pantalla antes de la de salida. Volveremos a hacer el mismo recorrido, pero sin dejar que nos coja el pájaro. Después, pasaremos por una catarata; al lado inferior izquierdo hay una pequeña porción de tierra. Tendremos que saltar hacia ahí.

Entraremos en una mina. En ella, al principio, tendremos una gruta con un lago en el medio y en la parte superior un huevo. Ponemos la pértiga en seis y medio, y saltamos. Cogerás el huevo. Después pasaremos por la mina saltando por encima de las vagonetas. Estando en el medio de la mina aparece en la parte superior

un nuevo agujero con dos mineros que lanzan picos; es el momento de agacharse para no ser eliminados.

Entonces entre disparo y disparo, los mataremos con cualquier arma, cogeremos el huevo y nos dará una vida. Después saldremos a las montañas y tendremos que estar alerta a los disparos de los cavernícolas. Ahí conseguiremos el quinto huevo.

Al pasar por esta zona tendremos que coger el tronco y empezar a poner la pértiga para saltar a la zona superior. Entraremos en otro sitio en el que nada más caer debemos volver a saltar. Entraremos en el templo. Toda la comida es fuerza. Debes seguir. Entonces...

Pedro González  
(Barcelona)

## BASKETBALL

En el juego Basketball, la forma más fácil de ganar es ponerse delante de un jugador contrario que tenga la pelota y saltar, de esta forma se le pondrá una falta al equipo contrario. Cuando el equipo contrario tenga cinco, empezaremos a tirar los lanzamientos de 1 punto (lanzamientos libres).

David Regevsky  
(San Sebastián)



COMMODORE

## GAUNTLET

En este juego hay algunas veces una poción amarilla indestructible. Déjadsela a la valquiria Fhyra.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)



AMSTRAD

## BOMB JACK II

Al comerte la primera bolsa de dinero, te saldrá una hoja en un lugar de la pantalla. Si te comes todas las que salgan por todas, te darán 25.000 puntos y una vida extra. Esto pasa en todas las pantallas.

Manuel Pinilla  
(Alicante)



SPECTRUM

## INFILTRATOR

Sólo podemos transmitir: R (para pedir identificación), I (Infiltrator), O (Overlord).

Esto es lo que hemos de contestar a cada nombre: INFILTRATOR: OVERLORD.

GEOFF: KOMIE  
AWEEZIL: WEASLASE

GIZMO: BOOMER  
SETH: RATTIE  
GOMER: ZIPPY  
HAYMISH: RHAMBOW  
NAPPLES: BUZZ  
WHIPPLE: SLUM

Antonio Requejo  
(Madrid)



## DUET

Poke 42112,201 Health infinito.  
Poke 39949,201 Enemigos inmóviles.

Poke 41327,62, Poke 41328,255 y Poke 41329,0 Para empezar con 255 tenazas, un escudo de inmunidad y una poción de rapidez.

José E. Barbero  
(Madrid)



## IKARI WARRIORS

Cargar el programa con LOAD y cuando salga READY teclear lo siguiente:  
10 rem POR JUAN CARLOS LA HOZ BLASCO (ENTER)

20 rem POKES PARA IKARI WARRIORS (ENTER)  
30 load "I Ikari.screen", 49152: border 6 (ENTER)  
40 openout "I": memory 4799 (ENTER)  
50 load "I Ikari.game", 4800 (ENTER)

60 poke &6914,0: poke &6915,0: poke &6916,0 (ENTER)

70 call 65488 (ENTER) run (ENTER)

Este programa también es válido para las cintas no originales, excepto si están en turbo.

Juan Carlos La Hoz Blasco  
(Barcelona)

## HEAVY ON THE MAGICK

Es un truco para que consigamos tener stamina, skill y suerte bastante más alto de lo normal:

— Coger Grimoire, este, este, sur, este, coger Loaf.

— Poner Options.  
— Pulsar 3 (Restore game) y una letra, y hacer Break.

— Pulsar 1 y repetir la misma operación varias veces.

— Para tener más Luck hacer Realing status (opción 6).

Alejandro Alsuna  
Cerviño  
(Barcelona)



## FIRE RESCUE

Con este cargador podremos llegar fácilmente al final de este divertido juego.

10 REM POKES FIRE RESCUE

20 CLS:KEYOFF  
30 BLOAD"CAS:"  
40 FOR I=0 TO 7  
50 READ A  
60 POKE&HEF56+I,A  
70 NEXT I  
80 DATA&H3E,&HFF,&H32,&H62,&H80,&HC3,&H03,&H80  
90 LOCATE 6,12:PRINT

"FIRE RESCUE IS LOADING"

100 DEFUSR=&HEF00: PRINT USR (0)

Para que el cargador funcione bien se han de cumplir dos condiciones:

1. Que el juego sea original.
2. Dejasos matar la primera vida en la primera pantalla.

Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)

## GAUNTLET

Con este truco podremos pasar paredes e incluso caminar por ellas; basta con pulsar los cursores (arriba y abajo) y la

coma. Y para no envenenarnos no comáis la sidra marcada con XXO.

Javier Lorenzo Prieto  
(Orense)



## EXPLODING FIST II

Si queremos pasar los 12Th dan, tenemos que hacer una cosa muy sencilla. Lo primero optar por teclado, claro me refiero a la cara «B» porque la cara «A» es la de coger los papiros y la «B» la de luchar contra otro contrincante. Lo de la cara «B» pocos los sabrán ya que no venía anunciado y

su verdadero nombre es «torunament». Bueno, pues para pasar esta prueba hay que tener pulsada la tecla X y apretar varias veces la C, esto sí, cuando el contrincante esté cerca.

El resultado será un pu-

ñetazo en el estómago al enemigo y morirá cuando se le acaben los puntos.

José Ángel Gutiérrez  
(Vizcaya)

## ARMY MOVES

Código de acceso a la 2.ª parte del programa: 15372.

En la 2.ª parte del juego, en la fase 6, te suelen aparecer enemigos disparando por ambos lados. Si te agachas, algunas veces, los disparos matarán a los enemigos entre sí. Pero ten cuidado, sigue disparándoles por si no funciona.

Manuel Pinilla  
(Alicante)



## SIR FRED

Si queréis llegar fácilmente al final de este difícil juego, seguir el siguiente recorrido: pasar la pantalla de la piraña, con lo que llegamos a la pantalla del pulpo. Observamos si están las cerillas. En caso afirmativo, volvemos a la pantalla de la piraña, subimos por la liana y saltamos a la nube, cogemos carrerilla y salta-

mos hacia la izquierda, y aparecemos en la parte posterior. Subimos por la cuerda, bajamos por la liana y llegamos al campanario. Bajamos por la primera cuerda y abajo encontramos a la princesa.

José Borges  
(Barcelona)

MSX

## PHANTOMAS II

Los pasos que hay que seguir son los siguientes:

1. Coger la llave cuadrada y llevarla hasta su correspondiente cerradura, con lo que podremos ir a buscar la llave triangular.
2. Coger la llave triangular.
3. Coger la cruz.
4. Llevar la llave triangular a su sitio, con lo que podremos coger el pergamino.
5. Coger la llave redonda y llevarla hasta donde le corresponde.
6. Dejar el pergamino en su sitio.
7. Una vez en los sótanos debemos coger la Biblia y una tuerca.
8. Gracias a la Biblia podremos pasar a las minas,



donde debemos dejar la tuerca y coger la llave en forma de cruz.

9. Coger la estaca y el mazo.
10. Dejar la llave en forma de cruz y matar a Drácula.

Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)

AMSTRAD

## DRAGONS' LAIR II

Si queremos pasar la fase del mosaico místico sin que aparezca el murciélago, podemos seguir este camino. Aparecemos en el primer mosaico y nos movemos dos veces hacia delante. Cambia el mosaico y nos movemos una vez a la izquierda, dos veces hacia delante y una vez hacia la derecha. Cambia el mosaico y no nos movemos. Cambia de nuevo y nos movemos. Cambia otra vez y nos movemos una vez hacia la

derecha. Vuelve a cambiar y no nos movemos, pero en el próximo cambio desaparecerá la casilla en la que estamos y aparecerá una a la izquierda; con un poco de rapidez tendremos el tiempo suficiente para saltar a esta última antes de caer. Después de esto, el mosaico cambia de nuevo y nos movemos una vez hacia la izquierda hasta que salgamos de la habitación.

Esteban García Redondo  
(Córdoba)

SPECTRUM

## HADES NEBULA

Poke 47818, de 0 a 255 Vidas.  
Antonio Freixanet Alaña  
(Barcelona)

COMMODORE

## MIAMI VICE

Si jugáis al Miami Vice con poke y queréis empezar el juego de nuevo no podéis porque no os matan. Entonces pulsar Ocean una por una y manteniendo todas las teclas pulsadas empezareis de nuevo a jugar.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)

COMMODORE

## GHOST'S GOBLINS

Poke 2175, n vidas (1-255).  
Poke 4292,128 Vidas infinitas.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)

SPECTRUM

## SLAP FIGHT

Poke 48456,0 Vidas infinitas.  
Antonio Freixanet Alaña  
(Barcelona)

COMMODORE

## TWO ON TWO

Si vais ganando por muy poco, y faltan 40 segundos, botar todo el rato lejos de la canasta y a falta de un segundo en la regla de los 24 segundos pulsar F7 (tiempo muerto) y disparar.

Así tienes otros 24 segundos para botar y tirar en el último segundo.

Luis Pablos Sánchez  
(Palencia)

AMSTRAD

## TARZAN

Para saltar las trampas nos saltamos a unos 3 cm del borde y cuando la cuerda se dirige hacia nosotros saltamos.

José Borges  
(Barcelona)

MSX

## YIE AR KUNG-FU II

Cuando jugamos dos jugadores, el que lleva el «malo» puede desaparecer por un extremo de la pantalla y aparecer por el otro, por lo

que podrá ganar fácilmente a su contrario.

Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)

SPECTRUM

## CYBERUN

Poke 3725,40 Inmunidad.  
Poke 35732,0 Quitar fuel de las botellas y ácido.  
Poke 37960,0 Marcador loco.

Poke 37764,0 Bichos con autodestrucción.

Antonio Requejo  
(Madrid)



## BARBARIAN

El fornido cachas de Barbarian podrá vencer fácilmente a nuestro oponente del siguiente modo:

1. Acorralando en una esquina a base de rodar contra él.

2. Seguir rodando hasta impactar dos veces consecutivas contra nuestro oponente.

3. Pulsar disparo (propinándole una patada).

4. GOTO 1.

Para vencer al mago:

1. Nada más entrar en la pantalla dirigirse hacia la izquierda, con lo que estaremos fuera del alcance de sus rayos.

2. Esperar a que dispare un rayo alto y rodar hacia él, con lo que desaparecerá y habremos rescatado a nuestra novia.

Javier Lorenzo Prieto  
(Orense)



## FERNANDO MARTÍN

Poke 2530,1,n Donde n = n.º de personas que te eliminen.

Poke 25308,n Idem para F. Martín.

Poke 31675,201 Energía infinita para los dos.

José E. Barbero  
(Madrid)



## COMMANDO

Cuando llegues al final de la 3.ª fase te pones al lado de la puerta, es decir entre la puerta y el enemigo que dispara en el lado derecho. Cuando vengan enemigos empezas a disparar y a tirar bombas pero todo esto tendrá que ser mirando hacia la pared. Antes de llegar al final, o sea a la casa, intenta coger el mayor número de bombas posibles y no malgastarlas.

Gabriel Mondejar Serrano  
(Madrid)

## DON QUIJOTE

En el Don Quijote, de Dynamic, el primer objetivo es armarse caballero; por eso, seguid los siguientes pasos y consejos que os ayudarán a lograrlo. Empezad una nueva partida y:

- LEER LIBRO, COGER LIBRO, S, BAJAR, N, N, EXAMINAR BAUL, PONER ARMADURA, S, ABRIR ALACENA, EXAMINAR ALACENA, COGER LLAVE, S, S, COGER PAN, EXAMINAR PARED, COGER ESPADA, N, E, ABRIR PUERTA CON LLAVE, E, LEER BANDO, E, E, EXAMINAR SUELO,

## CAMELOT WARRIORS

Después de coger la coca-cola debemos situarnos un poco más atrás, por donde están las plantas. Entonces, debemos saltar hacia delante y el guerrero quedará como «atascado» entre la pared, cerca del techo. Saltamos otra vez y apareceremos muy cerca del lago, evitándonos así tres o cuatro pantallas. Si no sale a la primera, intentadlo más veces.

Alberto Vandellós Heras  
(Barcelona)



CORTAR NISCALO CON ESPADA, COGER NISCALO, N, GOLPEAR ARBOL CON ESPADA, COGER MANZANA.

Estos primeros pasos os ayudarán a tener víveres de reserva (pan, niscalo, manzana).

Para llegar a la Posada (venta): desde la pantalla del bando: S, S, O, O.

Ya veis que dejo parte en la trastienda, para que vosotros lo vayáis averiguando.

Consejos:

1. No golpéis dos veces

el manzano, trae fatales consecuencias.

2. Desde la pantalla del manzano, no sigáis los siguientes caminos si no queréis ahogaros:

— N, O.

— N, N, O, S.

3. En la pantalla del norte a la del manzano podréis encontrar, examinando el suelo, una amanita phalloides. No se os ocurra cogerla, pues es una seta mortal.

Con estas ayudas os será fácil armaros caballero.

Juan Manuel Vilaseca  
(Barcelona)

## ARMY MOVES

Pulsando la tecla Return y con el joystick hacia adelante, conseguimos parar el juego. Para volver al movimiento debemos dejar de pulsar la tecla y empujar al joystick hacia atrás.

José Manuel Unanue  
(San Sebastián)



## MAG MAX

Para llegar un poco más lejos en este magnífico juego podéis hacer lo siguiente:

Estás sobre la superficie del planeta (color verde). Si te encuentras en apuros en un momento dato, métete en un túnel y saldrás a un nivel subterráneo, en el cual aumentarán las dificultades (leer instrucciones). En este túnel no combatas ya que tus posibilidades serán muy bajas, así que vuelve de nuevo al túnel y saldrás a la superficie del planeta (color

verde), y te llevarás una sorpresa: no hay enemigos.

Cuando llegues a la mitad de la 1.ª parte, saldrán una especie de caretas con forma de diablillos, pues bien, quédate quieto y dispara, será más fácil matarlas.

Carlos Sanz  
(Madrid)





875



*Después de abrir fuego...*

**¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!**

Después de abrir  
fuego...

# ¡¡ILLEGAN LOS

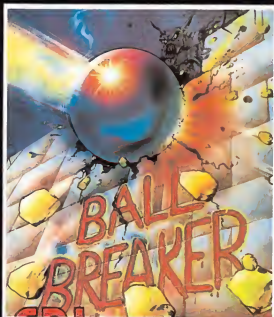


## NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Hamster en acción?.. Ahora es momento de una visita a su mundo, el venerable Yang y ha encontrado a sus nuevos enemigos, "los zetas cibernéticos" y "el lagarto de la muerte", acompañados a su punto.

Ahora tienes la oportunidad de vengarte.

Comandante, Spectrum, Amstrad.



## BALL BREAKER

Por primera vez un juego de pelota y destrucción en 3D. Más de 30 pantallas, increíbles animaciones de físicas múltiples, situaciones con inteligencia artificial, diferentes velocidades, niveles y efectos especiales, y además...

¡superdivertido e increíble!

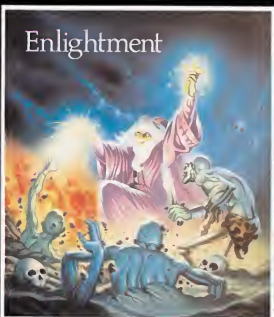
Spectrum.



## CENTURIONS

Alex, Duke y Max son los CENTURIONS. El doctor Tarron intenta apoderarse del mundo, pero puedes impedirlo guiando a los Centurions a través del espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original, antes de que sea tarde.

Comandante, Spectrum.



## ENLIGHTENMENT

El duela vuelve a Belém después de 100 años. Más dioses, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y terrores.

Presión "Secrets Star Avenue" de Sinclair User y juego del año en Computer Vision Games.

Comandante, Spectrum, Amstrad.

# REFUERZOS!!

# 875



## REBEL

Tras de escapar del supervigilado complejo agro-industrial. En este juego de acción total, los pistoles se dispararán en las cuatro direcciones, dotados de una gran movilidad y realismo.

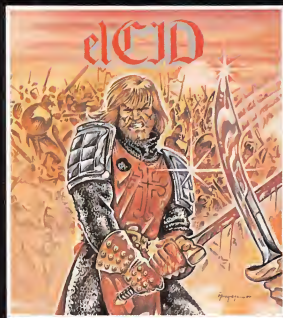
Commodore, Spectrum.



## SIDEWIZ

SIDEWIZ, es el último disparo, sólo con tu arma, así que saldrás exhausto... un juego de acción y acción. Dirigido por "Raiden" como "Tiger Hunter Mega Game", puntuando con 10.

Commodore, Spectrum.



## EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecha en España.

Spectrum, Amstrad, ZX.

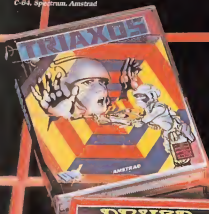


DRC SOFT, Francisco Remiro, 5 - 28028 MADRID

Teléf. 246 38 02



**TRIAXOS**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**INFODROID**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**FALCON**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**EMPIRE**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**DRUID**  
SPECTRUM 48 128



**DRUID**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**BRIDE OF FRANKENSTEIN**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**CHALLENGE OF THE ROBOTS**  
C-64, Spectrum, Amstrad

**HIVE**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**STARFOX**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**SENTINEL**  
SPECTRUM



C-64, Spectrum, Amstrad

**STOP BALL**  
Spectrum, Amstrad, MSX



**KINETIK**  
COMMANDORE 64 128



**KINETIK**  
C-64, Spectrum, Amstrad

# CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

**U**tilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

**INPUT.** Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que

está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

**TEST.** Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

**DUMP.** Este comando vuelve el contenido de la variable AS en memoria, a partir de la dirección que se especifica. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al introducir volcar el código fuente,

puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

**SAVE.** Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

**LOAD.** Cuando el número de datos a teclear sea grande, es más tener que realizar el trabajo en

varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9990, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menú», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```

1300 PRINT RT 5:PRINT FLASH 1:0
UER 1: GO SUB 5000 GO TO 10
00
1300 NEXT A: LET L=0
1310 FOR A=1 TO 20 STEP 2
1315 LET L=L+1:PRINT L:PRINT A:
1320 IF L=20 THEN GOTO 1300
1330 IF L=1 THEN GOTO 1300
1340 IF L=2 THEN GOTO 1300
1350 IF L=3 THEN GOTO 1300
1360 IF L=4 THEN GOTO 1300
1370 IF L=5 THEN GOTO 1300
1380 IF L=6 THEN GOTO 1300
1390 IF L=7 THEN GOTO 1300
1400 IF L=8 THEN GOTO 1300
1410 IF L=9 THEN GOTO 1300
1420 IF L=10 THEN GOTO 1300
1430 IF L=11 THEN GOTO 1300
1440 IF L=12 THEN GOTO 1300
1450 IF L=13 THEN GOTO 1300
1460 IF L=14 THEN GOTO 1300
1470 IF L=15 THEN GOTO 1300
1480 IF L=16 THEN GOTO 1300
1490 IF L=17 THEN GOTO 1300
1500 IF L=18 THEN GOTO 1300
1510 IF L=19 THEN GOTO 1300
1520 IF L=20 THEN GOTO 1300
1530 IF L=21 THEN GOTO 1300
1540 IF L=22 THEN GOTO 1300
1550 IF L=23 THEN GOTO 1300
1560 IF L=24 THEN GOTO 1300
1570 IF L=25 THEN GOTO 1300
1580 IF L=26 THEN GOTO 1300
1590 IF L=27 THEN GOTO 1300
1600 IF L=28 THEN GOTO 1300
1610 IF L=29 THEN GOTO 1300
1620 IF L=30 THEN GOTO 1300
1630 IF L=31 THEN GOTO 1300
1640 IF L=32 THEN GOTO 1300
1650 IF L=33 THEN GOTO 1300
1660 IF L=34 THEN GOTO 1300
1670 IF L=35 THEN GOTO 1300
1680 IF L=36 THEN GOTO 1300
1690 IF L=37 THEN GOTO 1300
1700 IF L=38 THEN GOTO 1300
1710 IF L=39 THEN GOTO 1300
1720 IF L=40 THEN GOTO 1300
1730 IF L=41 THEN GOTO 1300
1740 IF L=42 THEN GOTO 1300
1750 IF L=43 THEN GOTO 1300
1760 IF L=44 THEN GOTO 1300
1770 IF L=45 THEN GOTO 1300
1780 IF L=46 THEN GOTO 1300
1790 IF L=47 THEN GOTO 1300
1800 IF L=48 THEN GOTO 1300
1810 IF L=49 THEN GOTO 1300
1820 IF L=50 THEN GOTO 1300
1830 IF L=51 THEN GOTO 1300
1840 IF L=52 THEN GOTO 1300
1850 IF L=53 THEN GOTO 1300
1860 IF L=54 THEN GOTO 1300
1870 IF L=55 THEN GOTO 1300
1880 IF L=56 THEN GOTO 1300
1890 IF L=57 THEN GOTO 1300
1900 IF L=58 THEN GOTO 1300
1910 IF L=59 THEN GOTO 1300
1920 IF L=60 THEN GOTO 1300
1930 IF L=61 THEN GOTO 1300
1940 IF L=62 THEN GOTO 1300
1950 IF L=63 THEN GOTO 1300
1960 IF L=64 THEN GOTO 1300
1970 IF L=65 THEN GOTO 1300
1980 IF L=66 THEN GOTO 1300
1990 IF L=67 THEN GOTO 1300
2000 IF L=68 THEN GOTO 1300
2010 IF L=69 THEN GOTO 1300
2020 IF L=70 THEN GOTO 1300
2030 IF L=71 THEN GOTO 1300
2040 IF L=72 THEN GOTO 1300
2050 IF L=73 THEN GOTO 1300
2060 IF L=74 THEN GOTO 1300
2070 IF L=75 THEN GOTO 1300
2080 IF L=76 THEN GOTO 1300
2090 IF L=77 THEN GOTO 1300
2100 IF L=78 THEN GOTO 1300
2110 IF L=79 THEN GOTO 1300
2120 IF L=80 THEN GOTO 1300
2130 IF L=81 THEN GOTO 1300
2140 IF L=82 THEN GOTO 1300
2150 IF L=83 THEN GOTO 1300
2160 IF L=84 THEN GOTO 1300
2170 IF L=85 THEN GOTO 1300
2180 IF L=86 THEN GOTO 1300
2190 IF L=87 THEN GOTO 1300
2200 IF L=88 THEN GOTO 1300
2210 IF L=89 THEN GOTO 1300
2220 IF L=90 THEN GOTO 1300
2230 IF L=91 THEN GOTO 1300
2240 IF L=92 THEN GOTO 1300
2250 IF L=93 THEN GOTO 1300
2260 IF L=94 THEN GOTO 1300
2270 IF L=95 THEN GOTO 1300
2280 IF L=96 THEN GOTO 1300
2290 IF L=97 THEN GOTO 1300
2300 IF L=98 THEN GOTO 1300
2310 IF L=99 THEN GOTO 1300
2320 IF L=100 THEN GOTO 1300
2330 IF L=101 THEN GOTO 1300
2340 IF L=102 THEN GOTO 1300
2350 IF L=103 THEN GOTO 1300
2360 IF L=104 THEN GOTO 1300
2370 IF L=105 THEN GOTO 1300
2380 IF L=106 THEN GOTO 1300
2390 IF L=107 THEN GOTO 1300
2400 IF L=108 THEN GOTO 1300
2410 IF L=109 THEN GOTO 1300
2420 IF L=110 THEN GOTO 1300
2430 IF L=111 THEN GOTO 1300
2440 IF L=112 THEN GOTO 1300
2450 IF L=113 THEN GOTO 1300
2460 IF L=114 THEN GOTO 1300
2470 IF L=115 THEN GOTO 1300
2480 IF L=116 THEN GOTO 1300
2490 IF L=117 THEN GOTO 1300
2500 IF L=118 THEN GOTO 1300
2510 IF L=119 THEN GOTO 1300
2520 IF L=120 THEN GOTO 1300
2530 IF L=121 THEN GOTO 1300
2540 IF L=122 THEN GOTO 1300
2550 IF L=123 THEN GOTO 1300
2560 IF L=124 THEN GOTO 1300
2570 IF L=125 THEN GOTO 1300
2580 IF L=126 THEN GOTO 1300
2590 IF L=127 THEN GOTO 1300
2600 IF L=128 THEN GOTO 1300
2610 IF L=129 THEN GOTO 1300
2620 IF L=130 THEN GOTO 1300
2630 IF L=131 THEN GOTO 1300
2640 IF L=132 THEN GOTO 1300
2650 IF L=133 THEN GOTO 1300
2660 IF L=134 THEN GOTO 1300
2670 IF L=135 THEN GOTO 1300
2680 IF L=136 THEN GOTO 1300
2690 IF L=137 THEN GOTO 1300
2700 IF L=138 THEN GOTO 1300
2710 IF L=139 THEN GOTO 1300
2720 IF L=140 THEN GOTO 1300
2730 IF L=141 THEN GOTO 1300
2740 IF L=142 THEN GOTO 1300
2750 IF L=143 THEN GOTO 1300
2760 IF L=144 THEN GOTO 1300
2770 IF L=145 THEN GOTO 1300
2780 IF L=146 THEN GOTO 1300
2790 IF L=147 THEN GOTO 1300
2800 IF L=148 THEN GOTO 1300
2810 IF L=149 THEN GOTO 1300
2820 IF L=150 THEN GOTO 1300
2830 IF L=151 THEN GOTO 1300
2840 IF L=152 THEN GOTO 1300
2850 IF L=153 THEN GOTO 1300
2860 IF L=154 THEN GOTO 1300
2870 IF L=155 THEN GOTO 1300
2880 IF L=156 THEN GOTO 1300
2890 IF L=157 THEN GOTO 1300
2900 IF L=158 THEN GOTO 1300
2910 IF L=159 THEN GOTO 1300
2920 IF L=160 THEN GOTO 1300
2930 IF L=161 THEN GOTO 1300
2940 IF L=162 THEN GOTO 1300
2950 IF L=163 THEN GOTO 1300
2960 IF L=164 THEN GOTO 1300
2970 IF L=165 THEN GOTO 1300
2980 IF L=166 THEN GOTO 1300
2990 IF L=167 THEN GOTO 1300
3000 IF L=168 THEN GOTO 1300
3010 IF L=169 THEN GOTO 1300
3020 IF L=170 THEN GOTO 1300
3030 IF L=171 THEN GOTO 1300
3040 IF L=172 THEN GOTO 1300
3050 IF L=173 THEN GOTO 1300
3060 IF L=174 THEN GOTO 1300
3070 IF L=175 THEN GOTO 1300
3080 IF L=176 THEN GOTO 1300
3090 IF L=177 THEN GOTO 1300
3100 IF L=178 THEN GOTO 1300
3110 IF L=179 THEN GOTO 1300
3120 IF L=180 THEN GOTO 1300
3130 IF L=181 THEN GOTO 1300
3140 IF L=182 THEN GOTO 1300
3150 IF L=183 THEN GOTO 1300
3160 IF L=184 THEN GOTO 1300
3170 IF L=185 THEN GOTO 1300
3180 IF L=186 THEN GOTO 1300
3190 IF L=187 THEN GOTO 1300
3200 IF L=188 THEN GOTO 1300
3210 IF L=189 THEN GOTO 1300
3220 IF L=190 THEN GOTO 1300
3230 IF L=191 THEN GOTO 1300
3240 IF L=192 THEN GOTO 1300
3250 IF L=193 THEN GOTO 1300
3260 IF L=194 THEN GOTO 1300
3270 IF L=195 THEN GOTO 1300
3280 IF L=196 THEN GOTO 1300
3290 IF L=197 THEN GOTO 1300
3300 IF L=198 THEN GOTO 1300
3310 IF L=199 THEN GOTO 1300
3320 IF L=200 THEN GOTO 1300
3330 IF L=201 THEN GOTO 1300
3340 IF L=202 THEN GOTO 1300
3350 IF L=203 THEN GOTO 1300
3360 IF L=204 THEN GOTO 1300
3370 IF L=205 THEN GOTO 1300
3380 IF L=206 THEN GOTO 1300
3390 IF L=207 THEN GOTO 1300
3400 IF L=208 THEN GOTO 1300
3410 IF L=209 THEN GOTO 1300
3420 IF L=210 THEN GOTO 1300
3430 IF L=211 THEN GOTO 1300
3440 IF L=212 THEN GOTO 1300
3450 IF L=213 THEN GOTO 1300
3460 IF L=214 THEN GOTO 1300
3470 IF L=215 THEN GOTO 1300
3480 IF L=216 THEN GOTO 1300
3490 IF L=217 THEN GOTO 1300
3500 IF L=218 THEN GOTO 1300
3510 IF L=219 THEN GOTO 1300
3520 IF L=220 THEN GOTO 1300
3530 IF L=221 THEN GOTO 1300
3540 IF L=222 THEN GOTO 1300
3550 IF L=223 THEN GOTO 1300
3560 IF L=224 THEN GOTO 1300
3570 IF L=225 THEN GOTO 1300
3580 IF L=226 THEN GOTO 1300
3590 IF L=227 THEN GOTO 1300
3600 IF L=228 THEN GOTO 1300
3610 IF L=229 THEN GOTO 1300
3620 IF L=230 THEN GOTO 1300
3630 IF L=231 THEN GOTO 1300
3640 IF L=232 THEN GOTO 1300
3650 IF L=233 THEN GOTO 1300
3660 IF L=234 THEN GOTO 1300
3670 IF L=235 THEN GOTO 1300
3680 IF L=236 THEN GOTO 1300
3690 IF L=237 THEN GOTO 1300
3700 IF L=238 THEN GOTO 1300
3710 IF L=239 THEN GOTO 1300
3720 IF L=240 THEN GOTO 1300
3730 IF L=241 THEN GOTO 1300
3740 IF L=242 THEN GOTO 1300
3750 IF L=243 THEN GOTO 1300
3760 IF L=244 THEN GOTO 1300
3770 IF L=245 THEN GOTO 1300
3780 IF L=246 THEN GOTO 1300
3790 IF L=247 THEN GOTO 1300
3800 IF L=248 THEN GOTO 1300
3810 IF L=249 THEN GOTO 1300
3820 IF L=250 THEN GOTO 1300
3830 IF L=251 THEN GOTO 1300
3840 IF L=252 THEN GOTO 1300
3850 IF L=253 THEN GOTO 1300
3860 IF L=254 THEN GOTO 1300
3870 IF L=255 THEN GOTO 1300
3880 IF L=256 THEN GOTO 1300
3890 IF L=257 THEN GOTO 1300
3900 IF L=258 THEN GOTO 1300
3910 IF L=259 THEN GOTO 1300
3920 IF L=260 THEN GOTO 1300
3930 IF L=261 THEN GOTO 1300
3940 IF L=262 THEN GOTO 1300
3950 IF L=263 THEN GOTO 1300
3960 IF L=264 THEN GOTO 1300
3970 IF L=265 THEN GOTO 1300
3980 IF L=266 THEN GOTO 1300
3990 IF L=267 THEN GOTO 1300
4000 IF L=268 THEN GOTO 1300
4010 IF L=269 THEN GOTO 1300
4020 IF L=270 THEN GOTO 1300
4030 IF L=271 THEN GOTO 1300
4040 IF L=272 THEN GOTO 1300
4050 IF L=273 THEN GOTO 1300
4060 IF L=274 THEN GOTO 1300
4070 IF L=275 THEN GOTO 1300
4080 IF L=276 THEN GOTO 1300
4090 IF L=277 THEN GOTO 1300
4100 IF L=278 THEN GOTO 1300
4110 IF L=279 THEN GOTO 1300
4120 IF L=280 THEN GOTO 1300
4130 IF L=281 THEN GOTO 1300
4140 IF L=282 THEN GOTO 1300
4150 IF L=283 THEN GOTO 1300
4160 IF L=284 THEN GOTO 1300
4170 IF L=285 THEN GOTO 1300
4180 IF L=286 THEN GOTO 1300
4190 IF L=287 THEN GOTO 1300
4200 IF L=288 THEN GOTO 1300
4210 IF L=289 THEN GOTO 1300
4220 IF L=290 THEN GOTO 1300
4230 IF L=291 THEN GOTO 1300
4240 IF L=292 THEN GOTO 1300
4250 IF L=293 THEN GOTO 1300
4260 IF L=294 THEN GOTO 1300
4270 IF L=295 THEN GOTO 1300
4280 IF L=296 THEN GOTO 1300
4290 IF L=297 THEN GOTO 1300
4300 IF L=298 THEN GOTO 1300
4310 IF L=299 THEN GOTO 1300
4320 IF L=300 THEN GOTO 1300
4330 IF L=301 THEN GOTO 1300
4340 IF L=302 THEN GOTO 1300
4350 IF L=303 THEN GOTO 1300
4360 IF L=304 THEN GOTO 1300
4370 IF L=305 THEN GOTO 1300
4380 IF L=306 THEN GOTO 1300
4390 IF L=307 THEN GOTO 1300
4400 IF L=308 THEN GOTO 1300
4410 IF L=309 THEN GOTO 1300
4420 IF L=310 THEN GOTO 1300
4430 IF L=311 THEN GOTO 1300
4440 IF L=312 THEN GOTO 1300
4450 IF L=313 THEN GOTO 1300
4460 IF L=314 THEN GOTO 1300
4470 IF L=315 THEN GOTO 1300
4480 IF L=316 THEN GOTO 1300
4490 IF L=317 THEN GOTO 1300
4500 IF L=318 THEN GOTO 1300
4510 IF L=319 THEN GOTO 1300
4520 IF L=320 THEN GOTO 1300
4530 IF L=321 THEN GOTO 1300
4540 IF L=322 THEN GOTO 1300
4550 IF L=323 THEN GOTO 1300
4560 IF L=324 THEN GOTO 1300
4570 IF L=325 THEN GOTO 1300
4580 IF L=326 THEN GOTO 1300
4590 IF L=327 THEN GOTO 1300
4600 IF L=328 THEN GOTO 1300
4610 IF L=329 THEN GOTO 1300
4620 IF L=330 THEN GOTO 1300
4630 IF L=331 THEN GOTO 1300
4640 IF L=332 THEN GOTO 1300
4650 IF L=333 THEN GOTO 1300
4660 IF L=334 THEN GOTO 1300
4670 IF L=335 THEN GOTO 1300
4680 IF L=336 THEN GOTO 1300
4690 IF L=337 THEN GOTO 1300
4700 IF L=338 THEN GOTO 1300
4710 IF L=339 THEN GOTO 1300
4720 IF L=340 THEN GOTO 1300
4730 IF L=341 THEN GOTO 1300
4740 IF L=342 THEN GOTO 1300
4750 IF L=343 THEN GOTO 1300
4760 IF L=344 THEN GOTO 1300
4770 IF L=345 THEN GOTO 1300
4780 IF L=346 THEN GOTO 1300
4790 IF L=347 THEN GOTO 1300
4800 IF L=348 THEN GOTO 1300
4810 IF L=349 THEN GOTO 1300
4820 IF L=350 THEN GOTO 1300
4830 IF L=351 THEN GOTO 1300
4840 IF L=352 THEN GOTO 1300
4850 IF L=353 THEN GOTO 1300
4860 IF L=354 THEN GOTO 1300
4870 IF L=355 THEN GOTO 1300
4880 IF L=356 THEN GOTO 1300
4890 IF L=357 THEN GOTO 1300
4900 IF L=358 THEN GOTO 1300
4910 IF L=359 THEN GOTO 1300
4920 IF L=360 THEN GOTO 1300
4930 IF L=361 THEN GOTO 1300
4940 IF L=362 THEN GOTO 1300
4950 IF L=363 THEN GOTO 1300
4960 IF L=364 THEN GOTO 1300
4970 IF L=365 THEN GOTO 1300
4980 IF L=366 THEN GOTO 1300
4990 IF L=367 THEN GOTO 1300
5000 IF L=368 THEN GOTO 1300
5010 IF L=369 THEN GOTO 1300
5020 IF L=370 THEN GOTO 1300
5030 IF L=371 THEN GOTO 1300
5040 IF L=372 THEN GOTO 1300
5050 IF L=373 THEN GOTO 1300
5060 IF L=374 THEN GOTO 1300
5070 IF L=375 THEN GOTO 1300
5080 IF L=376 THEN GOTO 1300
5090 IF L=377 THEN GOTO 1300
5100 IF L=378 THEN GOTO 1300
5110 IF L=379 THEN GOTO 1300
5120 IF L=380 THEN GOTO 1300
5130 IF L=381 THEN GOTO 1300
5140 IF L=382 THEN GOTO 1300
5150 IF L=383 THEN GOTO 1300
5160 IF L=384 THEN GOTO 1300
5170 IF L=385 THEN GOTO 1300
5180 IF L=386 THEN GOTO 1300
5190 IF L=387 THEN GOTO 1300
5200 IF L=388 THEN GOTO 1300
5210 IF L=389 THEN GOTO 1300
5220 IF L=390 THEN GOTO 1300
5230 IF L=391 THEN GOTO 1300
5240 IF L=392 THEN GOTO 1300
5250 IF L=393 THEN GOTO 1300
5260 IF L=394 THEN GOTO 1300
5270 IF L=395 THEN GOTO 1300
5280 IF L=396 THEN GOTO 1300
5290 IF L=397 THEN GOTO 1300
5300 IF L=398 THEN GOTO 1300
5310 IF L=399 THEN GOTO 1300
5320 IF L=400 THEN GOTO 1300
5330 IF L=401 THEN GOTO 1300
5340 IF L=402 THEN GOTO 1300
5350 IF L=403 THEN GOTO 1300
5360 IF L=404 THEN GOTO 1300
5370 IF L=405 THEN GOTO 1300
5380 IF L=406 THEN GOTO 1300
5390 IF L=407 THEN GOTO 1300
5400 IF L=408 THEN GOTO 1300
5410 IF L=409 THEN GOTO 1300
5420 IF L=410 THEN GOTO 1300
5430 IF L=411 THEN GOTO 1300
5440 IF L=412 THEN GOTO 1300
5450 IF L=413 THEN GOTO 1300
5460 IF L=414 THEN GOTO 1300
5470 IF L=415 THEN GOTO 1300
5480 IF L=416 THEN GOTO 1300
5490 IF L=417 THEN GOTO 1300
5500 IF L=418 THEN GOTO 1300
5510 IF L=419 THEN GOTO 1300
5520 IF L=420 THEN GOTO 1300
5530 IF L=421 THEN GOTO 1300
5540 IF L=422 THEN GOTO 1300
5550 IF L=423 THEN GOTO 1300
5560 IF L=424 THEN GOTO 1300
5570 IF L=425 THEN GOTO 1300
5580 IF L=426 THEN GOTO 1300
5590 IF L=427 THEN GOTO 1300
5600 IF L=428 THEN GOTO 1300
5610 IF L=429 THEN GOTO 1300
5620 IF L=430 THEN GOTO 1300
5630 IF L=431 THEN GOTO 1300
5640 IF L=432 THEN GOTO 1300
5650 IF L=433 THEN GOTO 1300
5660 IF L=434 THEN GOTO 1300
5670 IF L=435 THEN GOTO 1300
5680 IF L=436 THEN GOTO 1300
5690 IF L=437 THEN GOTO 1300
5700 IF L=438 THEN GOTO 1300
5710 IF L=439 THEN GOTO 1300
5720 IF L=440 THEN GOTO 1300
5730 IF L=441 THEN GOTO 1300
5740 IF L=442 THEN GOTO 1300
5750 IF L=443 THEN GOTO 1300
5760 IF L=444 THEN GOTO 1300
5770 IF L=445 THEN GOTO 1300
5780 IF L=446 THEN GOTO 1300
5790 IF L=447 THEN GOTO 1300
5800 IF L=448 THEN GOTO 1300
5810 IF L=449 THEN GOTO 1300
5820 IF L=450 THEN GOTO 1300
5830 IF L=451 THEN GOTO 1300
5840 IF L=452 THEN GOTO 1300
5850 IF L=453 THEN GOTO 1300
5860 IF L=454 THEN GOTO 1300
5870 IF L=455 THEN GOTO 1300
5880 IF L=456 THEN GOTO 1300
5890 IF L=457 THEN GOTO 1300
5900 IF L=458 THEN GOTO 1300
5910 IF L=459 THEN GOTO 1300
5920 IF L=460 THEN GOTO 1300
5930 IF L=461 THEN GOTO 1300
5940 IF L=462 THEN GOTO 1300
5950 IF L=463 THEN GOTO 1300
5960 IF L=464 THEN GOTO 1300
5970 IF L=465 THEN GOTO 1300
5980 IF L=466 THEN GOTO 1300
5990 IF L=467 THEN GOTO 1300
6000 IF L=468 THEN GOTO 1300
6010 IF L=469 THEN GOTO 1300
6020 IF L=470 THEN GOTO 1300
6030 IF L=471 THEN GOTO 1300
6040 IF L=472 THEN GOTO 1300
6050 IF L=473 THEN GOTO 1300
6060 IF L=474 THEN GOTO 1300
6070 IF L=475 THEN GOTO 1300
6080 IF L=476 THEN GOTO 1300
6090 IF L=477 THEN GOTO 1300
6100 IF L=478 THEN GOTO 1300
6110 IF L=479 THEN GOTO 1300
6120 IF L=480 THEN GOTO 1300
6130 IF L=481 THEN GOTO 1300
6140 IF L=482 THEN GOTO 1300
6150 IF L=483 THEN GOTO 1300
6160 IF L=484 THEN GOTO 1300
6170 IF L=485 THEN GOTO 1300
6180 IF L=486 THEN GOTO 1300
6190 IF L=487 THEN GOTO 1300
6200 IF L=488 THEN GOTO 1300
6210 IF L=489 THEN GOTO 1300
6220 IF L=490 THEN GOTO 1300
6230 IF L=491 THEN GOTO 1300
6240 IF L=492 THEN GOTO 1300
6250 IF L=493 THEN GOTO 1300
6260 IF L=494 THEN GOTO 1300
6270 IF L=495 THEN GOTO 1300
6280 IF L=496 THEN GOTO 1300
6290 IF L=497 THEN GOTO 1300
6300 IF L=498 THEN GOTO 1300
6310 IF L=499 THEN GOTO 1300
6320 IF L=500 THEN GOTO 1300
6330 IF L=501 THEN GOTO 1300
6340 IF L=502 THEN GOTO 1300
6350 IF L=503 THEN GOTO 1300
6360 IF L=504 THEN GOTO 1300
6370 IF L=505 THEN GOTO 1300
6380 IF L=506 THEN GOTO 1300
6390 IF L=507 THEN GOTO 1300
6400 IF L=508 THEN GOTO 1300
6410 IF L=509 THEN GOTO 1300
6420 IF L=510 THEN GOTO 1300
6430 IF L=511 THEN GOTO 1300
6440 IF L=512 THEN GOTO 1300
6450 IF L=513 THEN GOTO 1300
6460 IF L=514 THEN GOTO 1300
6470 IF L=515 THEN GOTO 1300
6480 IF L=516 THEN GOTO 1300
6490 IF L=517 THEN GOTO 1300
6500 IF L=518 THEN GOTO 1300
6510 IF L=519 THEN GOTO 1300
6520 IF L=520 THEN GOTO 1300
6530 IF L=521 THEN GOTO 1300
6540 IF L=522 THEN GOTO 1300
6550 IF L=523 THEN GOTO 1300
6560 IF L=524 THEN GOTO 1300
6570 IF L=525 THEN GOTO 1300
6580 IF L=526 THEN GOTO 1300
6590 IF L=527 THEN GOTO 1300
6600 IF L=528 THEN GOTO 1300
6610 IF L=529 THEN GOTO 1300
6620 IF L=530 THEN GOTO 1300
6630 IF L=531 THEN GOTO 1300
6640 IF L=532 THEN GOTO 1300
6650 IF L=533 THEN GOTO 1300
6660 IF L=534 THEN GOTO 1300
6670 IF L=535 THEN GOTO 1300
6680 IF L=536 THEN GOTO 1300
6690 IF L=537 THEN GOTO 1300
6700 IF L=538 THEN GOTO 1300
6710 IF L=539 THEN GOTO 1300
6720 IF L=540 THEN GOTO 1300
6730 IF L=541 THEN GOTO 1300
6740 IF L=542 THEN GOTO 1300
6750 IF L=543 THEN GOTO 1300
6760 IF L=544 THEN GOTO 1300
6770 IF L=545 THEN GOTO 1300
6780 IF L=546 THEN GOTO 1300
6790 IF L=547 THEN GOTO 1300
6800 IF L=548 THEN GOTO 1300
6810 IF L=549 THEN GOTO 1300
6820 IF L=550 THEN GOTO 1300
6830 IF L=551 THEN GOTO 1300
6840 IF L=552 THEN GOTO 1300
6850 IF L=553 THEN GOTO 1300
6860 IF L=554 THEN GOTO 1300
6870 IF L=555 THEN GOTO 1300
6880 IF L=556 THEN GOTO 1300
6890 IF L=557 THEN GOTO 1300
6900 IF L=558 THEN GOTO 1300
6910 IF L=559 THEN GOTO 1300
6920 IF L=560 THEN GOTO 1300
6930 IF L=561 THEN GOTO 1300
6940 IF L=562 THEN GOTO 1300
6950 IF L=563 THEN GOTO 1300
6960 IF L=564 THEN GOTO 1300
6970 IF L=565 THEN GOTO 1300
6980 IF L=566 THEN GOTO 1300
6990 IF L=567 THEN GOTO 1300
7000 IF L=568 THEN GOTO 1300
7010 IF L=569 THEN GOTO 1300
7020 IF L=570 THEN GOTO 1300
7030 IF L=571 THEN GOTO 1300
7040 IF L=572 THEN GOTO 1300
7050 IF L=573 THEN GOTO 1300
7060 IF L=574 THEN GOTO 1300
7070 IF L=575 THEN GOTO 1300
7080 IF L=576 THEN GOTO 1300
7090 IF L=577 THEN GOTO 1300
7100 IF L=578 THEN GOTO 1300
7110 IF L=579 THEN GOTO 1300
7120 IF L=580 THEN GOTO 1300
7130 IF L=581 THEN GOTO 1300
7140 IF L=582 THEN GOTO 1300
7150 IF L=583 THEN GOTO 1300
7160 IF L=584 THEN GOTO 1300
7170 IF L=585 THEN GOTO 1300
7180 IF L=586 THEN GOTO 1300
7190 IF L=587 THEN GOTO 1300
7200 IF L=588 THEN GOTO 1300
7210 IF L=589 THEN GOTO 1300
7220 IF L=590 THEN GOTO 1300
7230 IF L=591 THEN GOTO 1300
7240 IF L=592 THEN GOTO 1300

```

*Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.*

## Profanation

## SPECTRUM

- POKE 41587,201
- POKE 45318,201
- POKE 44805,201
- POKE 44586,201
- POKE 44787,201

El personaje se mueve a cámara lenta.  
Podemos andar por el aire.  
Atravesar las paredes.  
Al andar hacia atrás lo hacemos dando volteretas.  
Salto mucho más rápido.



MICROMANIA



## Head Over Heels

## SPECTRUM

- POKE 43338,0
- POKE 43346,0

El protagonista dispara de forma curiosa y además con la cabeza.



MICROMANIA

## Game Over

## SPECTRUM

- POKE 32862,n

N = Cambia el color del personaje en la segunda parte del juego.



Diego Amor (Barcelona)

El código para cargar la segunda parte es 27351, pero se puede hacer también este Randomize Usr: 49800 o crear una cabecera de código cuyo inicio es 31072 y longitud 34228, poniendo el Ramtop en 23999 y siendo la dirección de ejecución la misma para ambas partes, 52500.

Para retornar al Basic tan sólo hay que hacer un JP 63261.

## Army Moves I

## SPECTRUM

- POKE 58367,201
- POKE 56775,201
- POKE 61965,201
- POKE 53257,201
- POKE 57286,201

No salen puentes rotos, camino llano. Pero no se puede completar la fase.  
No hay explosiones.  
Drástica reducción de agujeros y fuel infinito (interminable).  
Escenarlo sin scroll.  
Coche invisible.

RANDOMIZE:  
49660 Efecto musical.  
50906 Música.  
62152 Saca la pantalla de juego.  
55834 Imp. los puntos.  
61866 Imp. Army Moves y el marco.  
55582 Saca el rótulo Dinamic.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia).



# POKERAREZAS

## Gunstar

## SPECTRUM

- POKE 44436,201
- POKE 48212,201
- POKE 46677,201
- POKE 45735,201
- POKE 61000,255
- POKE 61001,255
- POKE 61002,207
- POKE 61003,1

Todo más rápido.  
Inmune a todo menos al tiempo.  
Elimina salida de nave nodriza.  
Elimina fase de los detalles del piloto.

Permite retornar al Basic al imprimir la tabla de récords. (El programa se ejecuta con Randomize Usr 44000).

### RANDOMIZES:

- 45046 Saca el marcador de la derecha.
- 44778 Imprime las estrellas.
- 45984 Imprime la escafandra y la nave.
- 45777 Rutina de los detalles.

Javier Vinuesa Pérez (Valencia)

Para ver bien el efecto de algunas rutinas es recomendable meterlo en una línea Basic, como ésta:

10 RANDOMIZE USR

44778:GOTO 10

O ésta:

5 RANDOMIZE USR

44526

10 RANDOMIZE USR

45236: RANDOMIZE USR

44778:GOTO 10

Asimismo, pokeando los Randomizes se elimina lo que realiza.

## Sky Howard

## MSX

- POKE 34982,125

Acelera el scroll de pantalla y sólo salen las naves grandes.



Iván Serra de Castro (Jaca/Huesca).

## Thing Bounces Back SPECTRUM

- POKE 38178,251
- POKE 38179,118
- POKE 38180,118
- POKE 38181

Juego más lento.



Iñaki López Roda (Lejona/Vizcaya)

## Airwolf

## SPECTRUM

- POKE 35581,201
- POKE 36000,201

En la pantalla del científico no aparece el platillo volante.  
Airwolf invisible. Atraviesa todo si no se para.

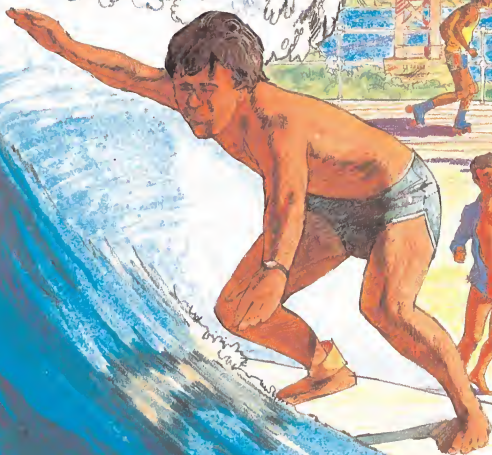
Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia)

Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANIA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.



EPYX®

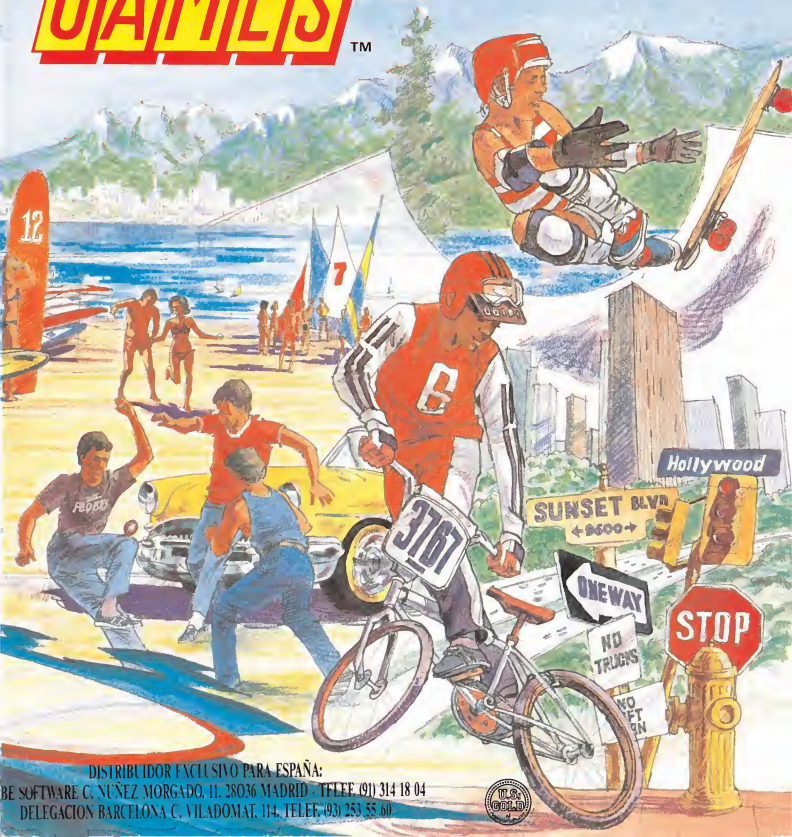
Car  
★★★



# California

**EPIC**  
*Software*

# GAMES™



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

BE SOFTWARE C. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELÉF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA C. VILADOMAT, 114. TELÉF. (93) 253 55 60







**Nombre:** Steve Turner.

**Edad:** 30 años.

**Programas:** 3D Space Wars, Dragonator, Avalon, Astro Clone, Quazatron, Ranarama.

**Historial:** En 1983, Steve Turner, pasa a formar parte del equipo de Hewson con su juego 3D Space Wars. En 1985 forma, junto con Andrew Braybrook, su propia compañía, con el nombre de Grafigold, pero Hewson continúa distribuyendo sus programas. En 1987 Steve y su equipo abandonan Hewson, ocupándose de la distribución de sus productos actualmente el sello British Telecom.

# Steve Turner

**Todos hemos pasado en más de una ocasión muchas horas frente a la pantalla protagonizando batallas o resolviendo aventuras, pero es muy probable que nunca nos hayamos parado a pensar que bajo la diversión que puede ofrecernos un programa se esconden muchas horas de trabajo. En esta nueva sección hemos decidido rescatar a los olvidados del software, a los programadores.**

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—Empecé a programar hace 17 años en el colegio, donde teníamos un ordenador muy grande, más o menos del tamaño de una mesa de oficina, pero ahora ya no recuerdo su nombre. Éste era el único ordenador del colegio, por eso debíamos aguardar nuestro turno para usarlo. Me fascinaba todo lo referente a los ordenadores, por eso empecé a construir modelos electrónicos de ordenadores con piezas que iba encontrando. Cuando terminé el colegio comencé a trabajar como programador. Primero aprendí Algol 60, después Fortran 40 y, finalmente, Cobol y Assembler. Compré uno de los primeros ZX80 que se fabricaron y no podía creer lo que veía: un ordenador tan pequeño y a la vez tan versátil.

Pronto aprendí a programar en Basic y poco después en Código

Máquina. Apareció el Spectrum y mi sorpresa fue mayúscula cuando vi un ordenador con 48 K de RAM y gráficos en color. Estoy seguro de que si una máquina así hubiera existido cuando yo era un niño habría pasado mucho tiempo jugando con ella. De hecho, incluso ahora, paso la mayoría de mis horas laborales frente al teclado de algún ordenador.

—¿Consideras la programación como un hobby o como un trabajo?

—Hacer programas es para mí tanto un hobby como un trabajo. Soy una de esas personas privilegiadas cuyo hobby se ha desarrollado y convertido en un trabajo con el que ganarse la vida.

—¿Qué pasos sigues para programar un juego? ¿Comienzas con una idea, un plan de juego, o quizá los gráficos ocupan el primer lugar?

—Cuando me planteo hacer un programa pienso en una mejora técnica. Siempre intento extender la capacidad de la máquina más allá de lo que se ha hecho previamente. Con esta innovación en mis manos comienzo a escribir el argumento del juego. Estoy muy influenciado por escritores y autores de ciencia ficción como Tolkien. De allí provienen los escenarios para mis juegos. Siempre me gusta incluir algo espacial o mágico en ellos.

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

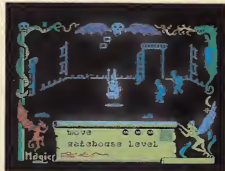
—«Avalon», para el Spectrum, ha sido hasta ahora el que ha tenido mejor aceptación.

—¿En qué ordenamos programas?

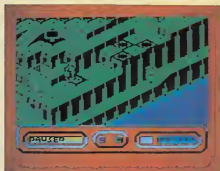
—Uso un OPUS PC 2 (compatible con IBM) para trabajar, después traspaso el código al Spectrum con ayuda de un interface paralelo. Hasta el momento sólo he programado juegos para ordenadores de 8 bit, pero no tengo la menor duda de que el futuro de la industria está en los ordenadores de 16 bit. Sólo necesitas darte un paseo por el PCV Show para comprobar cómo todas las grandes casas de software se preparan para este mercado.

—¿Trabajas en un equipo o tú solo?

—Sólo trabajar solo, pero últimamente he estado trabajando con Andrew Braybrook y con dos de los mejores programadores de

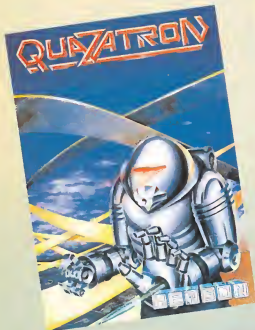
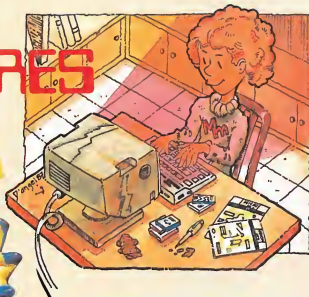


Avalon marcó un hito en la historia de las videoaventuras.



Quazatron: un sensacional arcade de habilidad.

# PROGRAMADORES



Hewson. Los cuatro nos hemos separado de Hewson y, en adelante, trabajaremos con British Telecom (Firebird y Rainbird) para publicar lo que produzcamos.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—Hoy día es muy difícil hacer fortuna programando juegos para ordenadores, hay demasiada competencia. Para hacerse rico es necesario producir juegos originales de alta calidad, con consistencia. Se debe tener cierta disciplina y trabajar ocho horas diarias. Incluso trabajando con un régimen así, se puede tardar —como me pasa a mí— hasta seis meses para completar un proyecto y, de esta

forma, no hay quien se haga rico.

—¿Cómo surgió la idea de hacer «Ranarama»?

—La idea surgió cuando estaba jugando con el «Quazatron». Por casualidad la pantalla se me quedó en blanco y, de repente, pensé que sería una gran idea tener un carácter que abriera la pantalla al moverse.

—Tras el éxito de «Ranarama», ¿piensas dedicarte a los programas arcade y abandonar las videoaventuras? ¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—Estoy preparando un juego arcade más, «Magnatron», para Spectrum, que es la continuación de «Quazatron» y que tendrá como protagonista al robot KLP2. Sin embargo, quiero dedicarme a los



Un escenario galáctico para un gran juego como Astroclone.

ordenadores de 16 bit y después de «Magnatron» tenemos intención de programar un juego del estilo de «Avalon» para Atari ST y Amiga. He exprimido tanto el Spectrum con los juegos, que ahora tengo más interés en los ordenadores de 16 bit.

—¿Por dónde crees que se dirigirá el mercado de software? ¿Qué tipo de programas canalizarán éste en el futuro?

—Sin lugar a dudas se dirige hacia los ordenadores de 16 bit, lo que en el Reino Unido significa el Atari ST y el Amiga. En un futuro inmediato creo que veremos programas que originariamente fueron escritos para las máquinas de 8 bit y que han sido mejorados y adaptados para un nuevo mercado.

—¿De qué programa te hubiera gustado ser autor?

—«Uridium» (Spectrum) y «Uridium» (Commodore 64), aunque me satisface el hecho de que lo programaran compañeros míos.

—¿Qué aspecto es el más importante de un juego, los gráficos, el movimiento, el sonido, etc.?

—Los gráficos y el «gameplay», es decir, su adicción.

—¿Conoces el software español? ¿Qué opinas de él?

—La verdad es que no estoy muy informado al respecto.

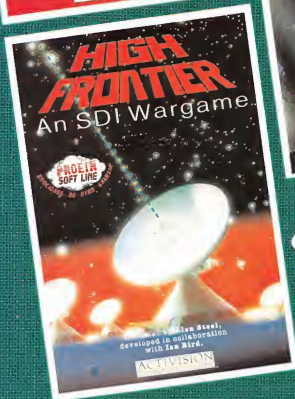
—¿Puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Primero, que compren un ensamblador decente, luego que intenten equiparar la calidad de sus programas con los productos actuales y, después, que negocien con varias casas de software para conseguir el mejor acuerdo posible. Sé de varios programadores de los que han abusado las compañías de software en sus comienzos.

AL MANDO DE TU X-15  
TOTALMENTE SUPEREQUIPADO  
TENDRÁS QUE DESTRUIR UNA  
ESTACIÓN ESPACIAL QUE TIENE  
COMO REHEN NADA MENOS QUE A  
AMÉRICA. SEIS NIVELES DE JUEGO  
SERÁN TU MAYOR RETO.

C

# ¡NO LOS DEJES VENCER!



Basado en la célebre batalla  
desarrollada en esta isla a  
finales de 1942 vive este gran  
juego con las fuerzas  
japonesas o americanas y  
demuestra tus habilidades  
para no salir derrotado.  
Hazte con el control de la  
isla.

CSA

CSA

4.000 CABEZAS NUCLEARES  
SOVIÉTICAS ESTÁN APUNTANDO A  
NORTEAMÉRICA. LA ÚNICA  
ESPERANZA EN UN CONFLICTO  
NUCLEAR SERÍA HIGH FRONTIER.  
¿ES UNA AMENAZA O UNA  
PROVOCACIÓN?  
ACTÚA COMO UN GRAN ESTRATEGA.  
TU ERES EL LÍDER.

Disponibles con:  
COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD (cass. disco)

CSA

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATICA C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09  
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/ San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

**PROEIN**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09



# BUENAS NOTICIAS

## LOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CUESTAN LA MITAD

ERBE SOFTWARE TE OFRECE LAS ULTIMAS NOVEDADES EN DISCO PARA AMSTRAD DE DOS EN DOS Y AL PRECIO DE UNO



**2.250 PTS.**  
I.V.A. INCLUIDO



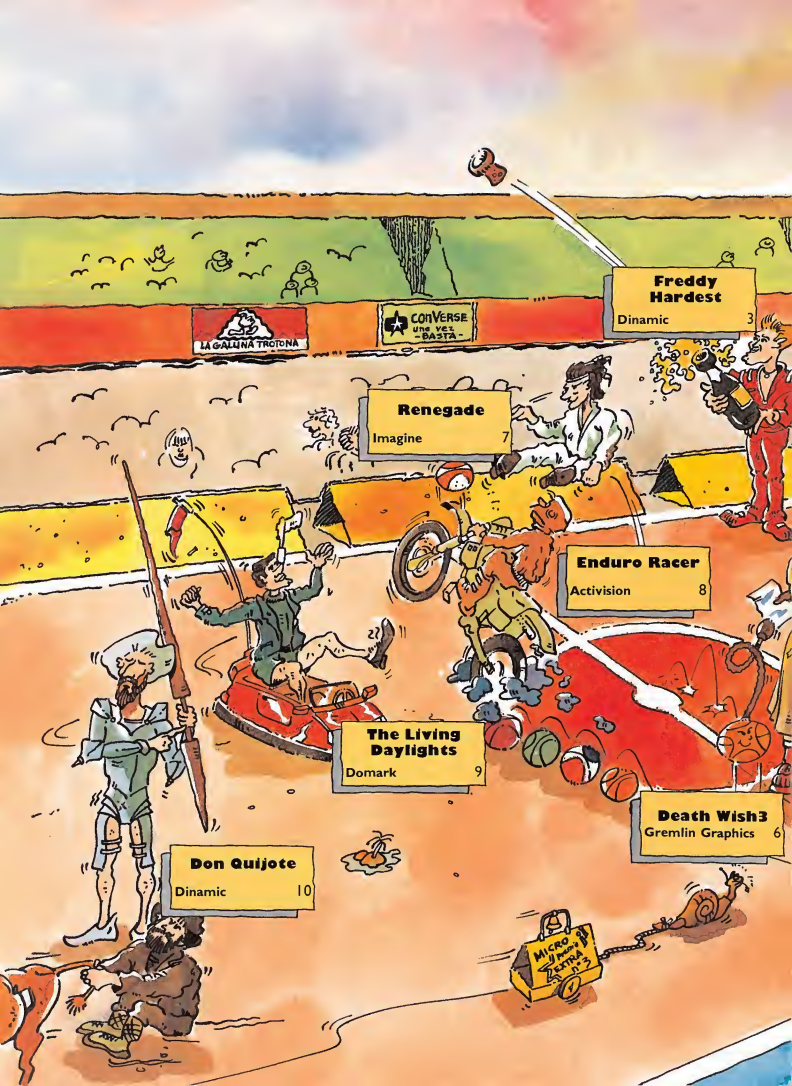
PRIMER LANZAMIENTO

## COMPRALOS A PARES

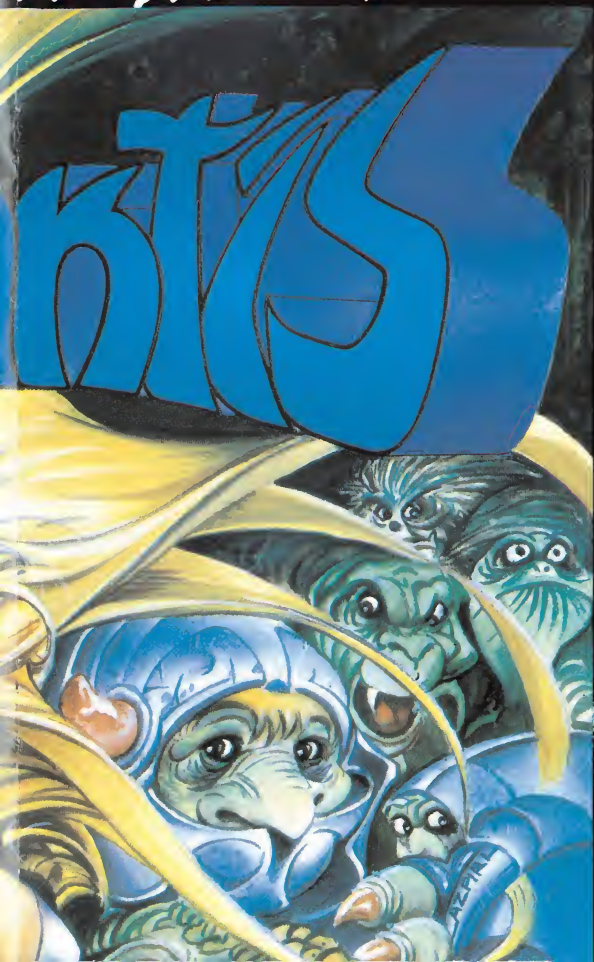
**ERBE**  
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TELF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,  
PÍDELO AL CLUB ERBE.  
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04.



Max·Max2 Pc y compatibles







875



UN ARCADE INCREIBLE.  
UNA VIDEO-AVENTURA AL



100°

**DINAMIC**

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE  
MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E

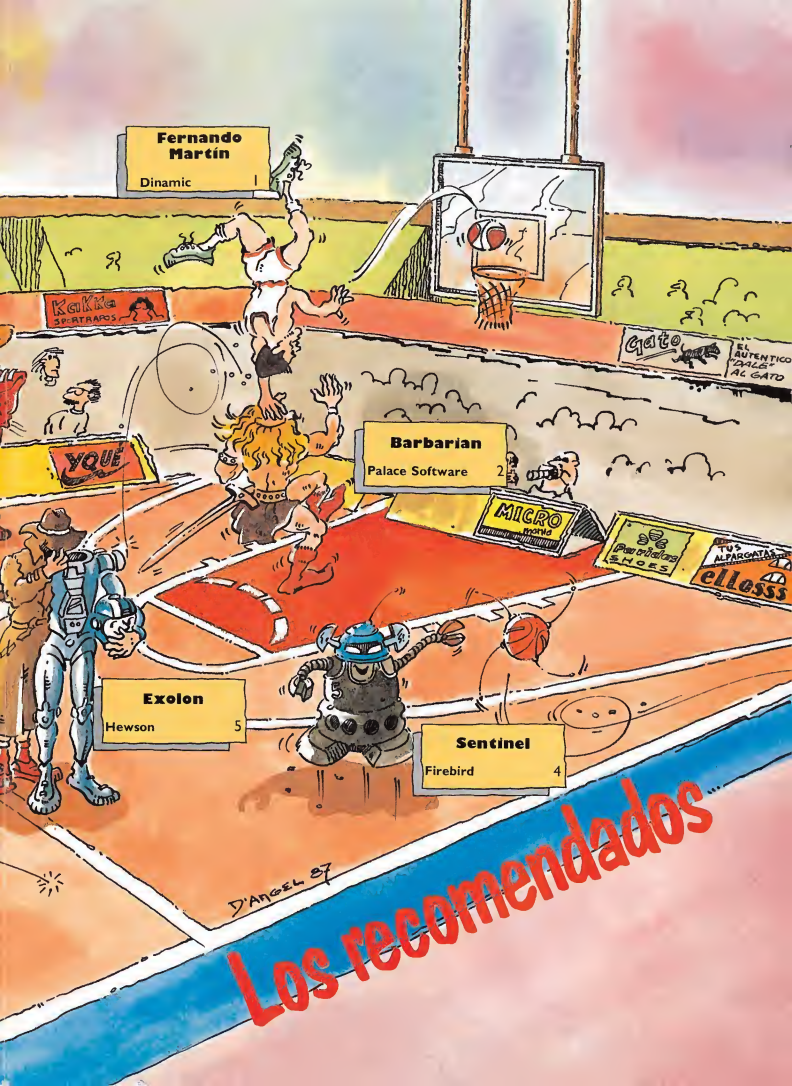
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 - 18 - 04.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 - 78 - 87.

*Spectrum* *Amstrad CPC*







**Fernando  
Martín**

Dinamic

**Kakka**  
SOUTAPOS

**YOU**

**Barbarian**

Palace Software

**MICRO**  
TIPO

**elless**  
SHOES

**elless**  
TU'S ALFARGATAS

**Exolon**

Hewson

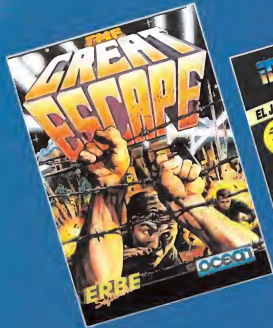
**Sentinel**

Firebird

D'Angel 87

**Los recomendados**



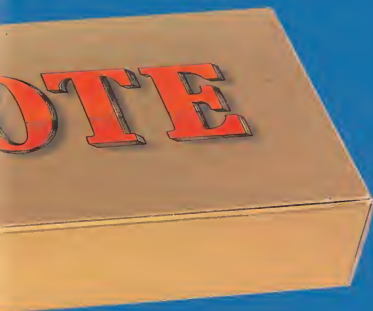


# EL LINGOTE

ERBE  
Software

EL LINGOTE





**ERE**  
*Software*

P R E S E N T A

# EL LINGOTE

**10**  
**JUEGOS DE ORO**  
**PARA TU ORDENADOR**

**¡¡ UNA OPORTUNIDAD UNICA !!**

**¡¡ UN REGALO EXTRAORDINARIO !!**

JUNTOS, UNO POR UNO EN UN PACK DE  
SUPERLUJO Y EN SU PRESENTACION ORIGINAL,  
LOS DIEZ EXITOS DEL AÑO  
EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.  
AHORA PUEDES TENER LOS TITULOS MAS  
ATRACTIVOS QUE HAN APARECIDO EN 1987  
POR SOLO...

**3.500** ptas.

**EDICION LIMITADA**

**¡¡ PÍDELO ANTES DE QUE SE AGOTE !!**

EL LINGOTE SPECTRUM/COMMODORE/AMSTRAD		EL LINGOTE MSX	
INFILTRATOR	GREAT ESCAPE	GAUNTLET	COLT 36
GAUNTLET	ARKANOID	WINTER GAMES	SPIRITS
BREAKTHRU	DONKEY KONG	DONKEY KONG	SURVIVOR
KEVIOUS	SHORT CIRCUIT	ARKANOID	UCHI MATA
WINTER GAMES	BATMAN	HEAD OVER HEELS	BATMAN



## VALORACIÓN

Adición:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



# PAPER BOY

AMSTRAD

Poker PAPERBOY by A.C.R.

Vidas : POKE &09AC,&B7  
Periódicos POKE &1907,&B7  
Día : POKE &078F,dia

Algunos enemigos como el niño y el hombre, podemos destruirlos y conseguir una puntuación mayor si los atizamos con un periódico en lo cabeza. El coche que cruza la pantalla en diagonal se esquivo aumentando la velocidad al llegar a su altura.

```

10 REM +-----+
20 REM + Cargador PAPERBOY by A.C.R. +
30 REM +-----+
40 REM
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$
60 INPUT "Periódicos infinitos (S/N) : ",b$
70 INPUT "Día inicial (1/7) : ",c
80 IF c<1 OR c>7 THEN 70
90 BORDER 0:MODE 0:FOR i=0 TO 15:READ a:INK i,a:NE
XT
100 LOAD"!screen",&C000:OPENOUT"a":MEMORY &3FF:LOA
D"!preloc",&BF00:LOAD"!pcode",&400:LOAD"!scr",&C00
0
110 IF UPPER(a$)="S" THEN POKE &09AC,&B7
120 IF UPPER(b$)="S" THEN POKE &1907,&B7
130 POKE &078F,c:CALL &BF00
140 DATA 0,&1a,&1b,&1c,&1d,&1e,&1f,&20,&21,&22,&23,&24,&25,&26,&27,&28,&29,&2a,&2b,&2c,&2d,&2e,&2f,&30,&31,&32,&33,&34,&35,&36,&37,&38,&39,&3a,&3b,&3c,&3d,&3e,&3f,&40,&41,&42,&43,&44,&45,&46,&47,&48,&49,&4a,&4b,&4c,&4d,&4e,&4f,&50,&51,&52,&53,&54,&55,&56,&57,&58,&59,&5a,&5b,&5c,&5d,&5e,&5f,&60,&61,&62,&63,&64,&65,&66,&67,&68,&69,&6a,&6b,&6c,&6d,&6e,&6f,&70,&71,&72,&73,&74,&75,&76,&77,&78,&79,&7a,&7b,&7c,&7d,&7e,&7f,&80,&81,&82,&83,&84,&85,&86,&87,&88,&89,&8a,&8b,&8c,&8d,&8e,&8f,&90,&91,&92,&93,&94,&95,&96,&97,&98,&99,&9a,&9b,&9c,&9d,&9e,&9f,&a0,&a1,&a2,&a3,&a4,&a5,&a6,&a7,&a8,&a9,&aa,&ab,&ac,&ad,&ae,&af,&b0,&b1,&b2,&b3,&b4,&b5,&b6,&b7,&b8,&b9,&ba,&bb,&bc,&bd,&be,&bf,&c0,&c1,&c2,&c3,&c4,&c5,&c6,&c7,&c8,&c9,&ca,&cb,&cc,&cd,&ce,&cf,&d0,&d1,&d2,&d3,&d4,&d5,&d6,&d7,&d8,&d9,&da,&db,&dc,&dd,&de,&df,&e0,&e1,&e2,&e3,&e4,&e5,&e6,&e7,&e8,&e9,&ea,&eb,&ec,&ed,&ee,&ef,&f0,&f1,&f2,&f3,&f4,&f5,&f6,&f7,&f8,&f9,&fa,&fb,&fc,&fd,&fe,&ff

```

Es conveniente recoger los bloques de periódicos que se encuentran en la otero, ya que con los que llevamos al comenzar la portada no podemos cubrir lo demando de información en todos los chalets. Con lo opción de periódicos infinitos podemos, además, conseguir muchos puntos extra.



En este juego es aconsejable mover nuestro biciclete por encima del bordillo; ni en lo otero ni sobre la carretera, ya que en este punto no encontraremos ni vehiculos ni alcantarillas que impidan nuestro paso.







**EL Nº1 EN RECREATIVOS, AHORA  
EN TU ORDENADOR**

Disponibles con:  
COMMODORE C  
SPECTRUM S  
AMSTRAD (caso Idisco) A

**SUPER  
SPRINT™**

SU MEJOR CARRERA, LLEGAR AL ORDENADOR.  
CON OCHO PISTAS, CUATRO NIVELES DE DIFICULTAD, BANDERINES DORADOS, (QUE MEJORAN TU BOLIDO),  
GRANDES PELIGROS, (COMO MANCHAS DE ACEITE Y OTROS), HACEN DE SUPER SPRINT LA MAS EXCITANTE  
SENSACION DE CARRERAS EN TU ORDENADOR.  
DISFRUTA DE SU CUIDADA ANIMACION Y EFECTOS SONOROS.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATICA. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09  
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/ San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

**PROEIN**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

(91) 521 67 99. 28013 MADRID

NOMBRE		ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
APELLIDOS				
DIRECCIÓN COMPLETA		TÍTULOS GRATIS		
TELÉFONO				
FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO		GASTOS ENVÍO		200

# S. XI - S. XXIX

## CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

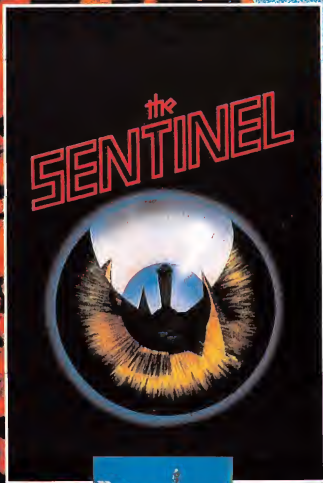
875 P.V.P.



### EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

*Spectrum, Amstrad, MMS.*



### SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

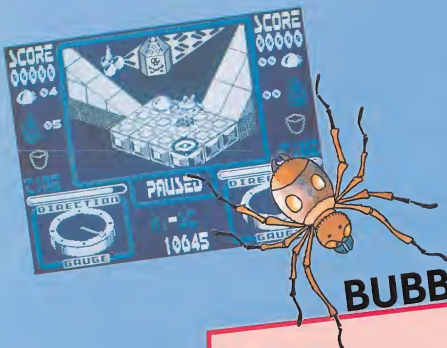
El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

1984 Gold Medal, Zap! 84 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Award.

*Commodore, Spectrum, Amstrad.*

**DRO**  
SOFT





# BUBBLER

AMSTRAD

VALORACIÓN	
Adicción:	9
Gráficos:	9
Originalidad:	8

Tu misión es tapar, en cada una de las cinco fases, una serie de botelleros que despiden veneno. Por lo tanto primero tenemos que recoger los topones que se encuentran escondidos en los pasadizos. Al introducirlos por ellos se recogen automáticamente.

```

10 REM +-----+
20 REM + Cargador BUBBLER by A.C.R. +
30 REM +-----+
40 REM
50 MODE 1: INPUT "Vidas infinitas (S/N) : " ,a$
60 INPUT "Fase inicial (1/5) : " ,fa: IF fa<1 OR fa>5 THEN 60 ELSE POKE 1,fa-1
70 INPUT "Pasar de fase cuando se muere (S/N) : " ,bs: IF UPPER$(bs)="S" THEN POKE 2,0
80 OPENOUT "A": MEMORY &12FF: MODE 1: INK 0,0: INK 1,24: INK 2,24: INK 3,24: BORDER 0: CLS: LOAD "!" ,&8000: CALL &8000: LOAD "!" ,&1300
90 IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &9A4E,&B7
100 POKE &98F1,PEEK(1): IF PEEK(2)=0 THEN POKE &9A46,&18
110 CALL &1300

```

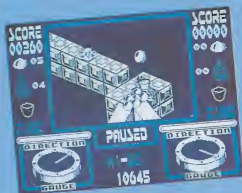
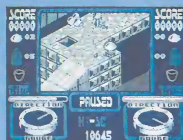
No todos los agujeros son buenos; otros nos conducen a lugares donde la muerte nos espera. No es aconsejable posar cerca de los dionios que generen olivianos.

Uno de los dificultades del movimiento es que debemos guiarnos por un brújulo que se encuentra en el porte inferior de la pantalla. Cuando soltamos también es preciso controlar el movimiento.



Pokes BUBBLER by A.C.R.

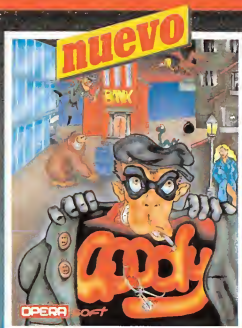
Vidas : POKE &9A4E,&B7  
Fase : POKE &98F1,fa-1  
Pasar cuando mueres :  
POKE &9A46,&18



Solución y mapa en MICROMANIA n.º 26.

# tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



**Versión para PC y Compatibles**

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

**ATREVETE  
CON TU PC**

**OPERA soft**

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.  
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña  
Discovery Informatic  
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



+ DE 1.000  
TÍTULOS

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NO

AMSTRAD			PC 1512 Y COMPATIBLES			COMMODORE 64-128			
MULTIFACE TWO	16.500	EXPRESS RAIDER	875	SILENT SERVICE	2.000-0	ARKANOID	4.200-0	ACRO JET	1.200
DISCOLOGY	6.000-0	FERNANDO MARTIN		THEATRE IN EUROPE	1.000	ALEX HIGGINS BILLAR	3.500	ACE OF ACES	1.200
DISCOLOGY 2	8.000-0	BASKET		THEATRE IN EUROPE	1.900-0	AGE	4.400	ARMY MOVES	875
ARKANOID	875	F. MARTIN BASKET	2.250-0	TAI PAN	875	BOULDER DASH	3.500	ALIENS	880
ARKANOID 2	2.000-0	FINAL MATRIX	875	THING BOUCES BACK	875	BOULDER DASH II	3.500	BATTLE FOR MIDWAY	1.000
ARMY MOVES	875	GRAND PRIZ 500 c.c.	995	TWO ON TWO	880	BOPIN WRESTLE	5.200	BATTLE FOR MIDWAY	1.900-0
ALIENS	880	GRAND PRIZ 500 c.c.	2.200-0	TWO ON TWO	2.200-0	(LUCHA)	3.500	BATTLE OF BRITAIN	1.000
ART STUDIO	5.500-0	GAME OVER	875	TRIVIAL PURSUIT	3.400	BRUCE LEE	4.200	BATTLE OF BRITAIN	1.900-0
ASPHALT	1.900	GAUNTLET	875	TRIVIAL PURSUIT	4.300-0	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	BASKETBALL	880
ASPHALT	2.800-0	GAUNTLET	2.000-0	TENNIS 30	995	CRUSADE IN EUROPE	5.200	BOMB JACK II	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	GOONIES		TENNIS 30	2.200-0	CYRUS II CHESS	5.000	BARBARIAN	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-0	GHOST'S N GOBLINS	875	WONDER BOY	880	DECISION IN DESERT	5.200	CORRECAMINOS	875
BATTLE OF BRITAIN	1.000	GHOST'S N GOBLINS	2.250-0	WONDER BOY	2.200-0	DESTRIER	5.000	CONVOY RAIDER	875
BATTLE OF BRITAIN	1.900-0	HISTERIA	875	WIZBALL	875	DAMBUSTERS	4.500	DECEPTOR	875
808 WINNER	2.500-0	HYDROFOOL	1.200	WINTER GAMES	875	FIS FLIGHT SIMULATOR	10.000	DON QUIJOTE	875
8LACK MAGIC	875	HYDROFOOL	2.750-0	ZOMBI	1.000-0	FIS STRIKE EAGLE	4.500	EXOLON	875
BRAGE OF		HEAD OVER HEELS	875	3D GRAN PRIZ	2.000	FIVE A SIDE	2.300	ENDURO RACER	880
FRANKSTEIN	875	INDIANA JONES	875	3D GRAN PRIZ	2.800-0	GREAT SCAPE	4.200	FALKLANDS 82	1.000
BUBBLER	875	KARI WARRIORS	1.200	6 PAK (7 JUEGOS)	1.750	HELLICAT ACE	3.800	GAME OVER	875
BARBARIAN	1.200	KINETIK	875	6 PAK (7 JUEGOS)	2.750-0	INFILTRATOR	4.200	GHOST'S N GOBLINS	875
8ACTRON	995	LEVATHAN	875	PCW B256-B512		KARATEKA	6.000	GOLPE P. CHINA	875
8ACTRON	2.200-0	LEADER BOARD	1.200	PCW B256-B512		LIGHT PEN	5.000	HISTERIA	875
8ILLY BARRIOAJERO	995	LEADER BOARD	2.000-0	AFTER SHOCK	3.500	MUSIC STUDIO	6.800	IWO JIMA	1.000
8ILLY BARRIOAJERO	2.200-0	LEADER BOARD	995	BRUNO BOXING	4.200	MEAN 18 GULF	4.500	INDIANA JONES	875
CYRUS II CHESS	1.900	LAST MISSION	1.995-0	BATMAN	3.200	MAGNUM BUMBER	5.200	LABRINTO	880
CYRUS II CHESS	2.800-0	LIVINGSTONE SUPONGO	995	BOUNDER	3.200	PROHIBITION	5.000	LEADER BOARD	1.200
CATCH 21	875	LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-0	BOUNDER	3.800	PROGOLF	2.300	MASK	875
CHALLENGE G0BOTS	875	MUTANTS	875	COLOSSUS CHESS 4	4.800	PSTP II	4.500	OKINAWA	1.000
COSMIC S. ABSORBER	3.600-0	METROCRUSH	875	CYRUS II CHESS	3.200	SAM FOX STRIP POKER	4.500	OKINAWA	1.900-0
COLOSSUS CHESS 4	875	METROCRUSH	875	3D CLOCK CHESS	3.400	SPT FIRE ACE	3.800	POWER STRUGGLE	1.000
COBRA	2.000-0	NOMANED	875	CLASSIC COLLECTION	3.800	STAR GLIDE	5.200	POWER STRUGGLE	1.900-0
COBRA	2.000-0	NEMESIS	1.500	D/STRACTION (3	4.200	SUPER SUNDAY	4.700	PHANTOMS II	875
COMANDO	875	NOSFERATU	875	JUEGOS)	3.200	(RUGBY)	4.400	QUARTET	880
COMANDO	2.250-0	PROHIBITION	1.200	FAIRLIGHT	3.200	SOLO FLIGHT	4.500	RENEGADE	875
DEATHSCAPE	1.500	PROHIBITION	2.750-0	FOURTH PROTOCOL	4.200	SUMMER GAMES II	5.500	SILENT SERVICE	1.200
D00 FIGHT 2187	875	QUART	880	HEAD OVER HEELS	3.200	SUB BATTLE	5.000	STAR PANS	875
DRUID	875	QUARTET	2.500-0	LEADER BOARD	3.200	SILENT SERVICE	5.000	THE LAST NINJA	1.200
DON QUIJOTE	875	STAR FOX	875	ORPHEE (2 DISCOS)	5.000	TIGERS IN THE SNOW	5.400	TAI PAN	875
DON QUIJOTE	2.000-0	SENTINEL	875	PSI TRADING CO	4.200	TWO DN TWO (BASKET)	5.000	THEATRE IN EUROPE	1.900-0
DRAGON'S LAIR 2	875	SURVIVOR	875	PAK ALLIGATA (2	3.200	TUN GUN	4.200	THEATRE IN EUROPE	1.000
DRAGON'S LAIR 2	2.000-0	SHADOW SKIRMER	875	JUEGOS)	4.800	ULTIMA III	5.400	TRIVIAL PURSUIT	3.400
DYNAMIC DISK PACK	3.400	STOP BALL	875	STRIKE FORCE HARRIER	4.200	URIDUM	4.200	TRANSFORMER	880
ELITE	4.300-0	SAMURAI TRILOGY	875	STAR GLIDER	5.000	WORLD SERIES	4.200	WONDER BOY	880
ELITE	4.300-0	SLAP FIGHT	875	SNOOKER BILLAR	4.200	BASEBALL	4.200	ZYNAPS	875
EXOLON	875	STAR GLIDER	3.000	S. BELLE/AIR CONTROL	3.200	WINTER GAMES	4.500	007 ALTA TENSION	875
EL SECRETO DE LA		SABOTEUR II.	875	TOMAHAWK	4.200	WORLD GAMES	4.500	6 PAK	1.750
TUMBA	995	SABOTEUR II.	2.000-0	TAICETT II	4.200	ARCHAIVADOR 50 DISC.	250	PAK CODE MASTER (8	
ENDURO RACER	880	SPRITS	875	TUO SECRET (2 DISCOS)	5.000	ARCHAIVADOR 50 DISC.	250	CINTAS)	2.000
ENDURO RACER	2.200-0	SAILING	880	JOYSTICK + INTERFACE	7.900	5"1/4 (CON LLAVE)	3.800		
EXPRESS RAIDER	2.000-0	SILENT SERVICE	1.200	+ SIMULADOR					

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

TEL:

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVÍO 200

TOTAL:

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO





TUTOR, 50  
28008 MADRID  
METRO: ARGÜELLES  
Tel.: (91) 240 54 81  
ABIERTO DE 10 a 2  
Y DE 4 a 8 DE  
LUNES A SÁBADO

# L "SOFTWARE"

VEDADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

**¡NUEVO!**  
**DISTRIBUIDOR**  
**OFICIAL ATARI ST**

SPECTRUM			MSX			MATERIAL ATARI ST		
PHOENIX IV-E	6.500	GOLPE P. CHINA	880	SABOTEUR II	875	PAKE CODE MASTER (4	520 STF	79.000
ATHENA	875	GHOSTS 'N' GOBLINS	875	STAR RAIDERS II	680	CINTAS)	1040 STF	135.000
ALIEN EVOLUTION	875	GAUNTLET	875	SILENT SERVICE	1.200	ARQUIMIDES XXI	MON. FÓSFORO	
ARKANOID	875	GUNRUNNER	875	SUPER SOCCER	875	BLANCO		33.500
ALIENS	880	HYDROFOOL	1.200	SCOOBY DOO	1.200	MON. COLOR SC1224		67.000
ARMY MOVES	875	HOWARD THE DUCK	880	TRIAUXS	875	520STF + MON. F.B.		110.250
ASTERIX	875	HARD GUY	875	THING BOUNCES BACK	875	ACE OF ACES	1.200	143.000
ARQUIMIDES XXI	875	HEAD OVER HEELS	875	TERRA CRESTA	875	BALL BLAZER	380	165.000
AWF V. MONTY	875	INJANA JONES	875	TERROR OF THE DEEP	875	BATMAN	875	198.000
ACRO JET	1.200	INSPECTOR GADGET	875	THE EIDOLON	875	COLOSSUS CHESS 4	1.900	42.000
ART STUDIO	3.000	IMPOSSIBALL	875	THRONE OF FIRE	875	COBRAS ARC	875	3.900
ARTIST II	3.000	IWO JIMA (WAR GAME)	1.000	THE GREAT SCAPE	875	COSMIC S. ABSORBER	875	5 DISCOS 3.5" SC/DO. 2.400
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	JAIL BREAK	1.500	THEATRE IN EUROPE	1.000	COLT 36	875	5 DISCOS 3.5" DC/DO. 3.000
BEST OF BRITAIN	1.000	KINETIK	875	TWO ON TWO	880	COSA NOSTRA	995	
81SMARK	1.900	KAT TRAP	875	TT RACER	1.200	DEMONIA	995	
BREAKTHRU	875	KRAK OUT	875	TRIVIAL PURSUIT	3.400	DEATH WISH 3	875	
BAZOOKA BILL	875	LAST MISSION (ERBE)	875	UCHI MATA	875	DUSTIN	875	
BLEST OF 3D (4 JUEGOS)	875	LAST MISSION (OPERA)	995	URIDIUM	875	DESOLATOR	875	
BRIDE OF		LIVINGSTONE SUPONGO	995	WONDER BOY	880	F. MARTIN BASKET	875	
FRANKSTEIN	875	LEADER BOARD	1.200	WIZBALL	875	GAUNTLET	875	
BUBBLER	875	MUTANTS	875	007 ALTA TENSION	875	HOWARD THE DUCK	880	
BARBARIAN	1.200	MAG MAX	875	PAK CODE MASTER (8	2.500	HEAD OVER HEELS	875	
BOMB JACK II	1.200	METROCRUSS	875	CINTAS)	1.750	INTERNATIONAL KARATE	995	
CATCH 23	875	MARIO BROS	1.750	6 PAK (7 JUEGOS)	1.750	LAST MISSION	995	
CONVOY RAIDER	875	MARTIANIDS	875			LIVINGSTONE SUPONGO	995	
CHALLENGE G080TS	875	MASTER OF THE		SPECTRUM + 3		2.400-D		
CORRECAMINOS	875	UNIVERS	875	MULTIFACE THREE	10.700	NONAMEO	875	
COSMIC S. ABSORBER	875	NEMESIS THE WARI OOK	1.500	PERMITE UTILIZAR TOODS	10.700	PHANTOMAS II	875	
COMMANDO	875	OKINAWA (WAR GAME)	1.000	PROGRAMAS DEL SPE + Y OEL		RUNNER	995	
COLOSSUS CHESS 4	875	PROHIBITION	1.200	128-40 PRINCIPALES -10		STOP BALL	875	
COBRA	875	PAPER BOY	1.200	VOLUMENES—	10.700	SURVIVOR	875	
DEATH WISH 3	875	QUARTET	880	1 VOLUMEN = 4 JUEGOS	2.500	SPIRITS	875	
DEATHSCAPE	1.500	RENGOODE	875	GAME SET AND MATCH	3.800	SORCERY	875	
OAK FIGHT 2187	1.500	ROGUE TROOPER	875	(10 JUEGOS)		THING BOUNCES BACK	875	
DARK EMPIRE	1.900	RANARAMA	875	JOYSTICK'S Y MATERIAL		UCHI MATA	875	
ONION QUIJOTE	875	SOLOMON'S REY	875	QUICK SHOT I	1.100	WINTER GAMES	875	
ORAGON'S LAIR II	875	STAFILIP Y CO	1.200	QUICK SHOT II	1.500	WHO CARES WIN II	875	
OUSTIN	875	SHAGUN'S ROAD	875	ZERO-ZERO SPE + 2	1.800	GAME MASTER	4.900-K	
EXOLON	875	SHADOW SKIMMER	875	KONIX	2.800	GOONIES	4.500-K	
EXPLORER	880	SAILING	880	PRO 9.000.	3.400	GREEN BERET	4.500-K	
ENOURD RACER	880	STARGLIOER	3.000	OISC 3" (AMSOFT)	700	KWIGHT MARY	4.500-K	
FINAL MATRIX	875	STARFOX	875	3" 1/2 (50 DISCOS)		KONAMI SOCCER	4.500-K	
F. MARTIN BASKET	875	SENTINEL	875	CON LLAVE	3.400	NEMESIS	4.500-K	
FIST II	875	SAMURAI TRILOGY	875	TAPA TECLADO CPC 464	2.300	PENGUIN ADVENTURE	4.500	
FAIRLIGHT II	875	SLAP FIGHT	875	TAPA TECLADO CPC	6128	O-BERT	4.500	
FALKLANDS 82	1.000	SURVIVOR	875			VAN PIRE KILLER	4.900-K	
GAME OVER	875	SPIRITS	875			K=DISCO		
						K=CARUCHO		

## PAQUETES ATARI ST

\* PARA EL ENVÍO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

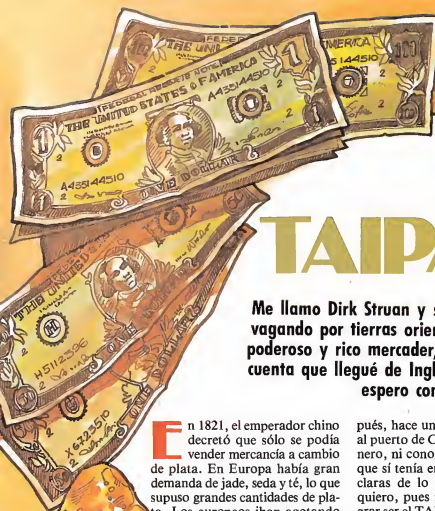
**Nº 1** ATARI 520 STF  
MONITOR FÓSFORO BLANCO 147.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 3** ATARI 1040 STF  
MONITOR FÓSFORO BLANCO 200.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 2** ATARI 520 STF  
MONITOR COLOR SC1224 179.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 4** ATARI 1040 STF  
MONITOR COLOR SC 1224 232.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

**GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA**



SPECTRUM, AMSTRAD

# TAIPAN

Pablo Ariza

**Me llamo Dirk Struan y soy inglés, aunque llevo algún tiempo vagando por tierras orientales. Mi sueño es convertirme en un poderoso y rico mercader, lo cual no es nada fácil, teniendo en cuenta que llegué de Inglaterra sin un duro en el bolsillo, pero espero conseguirlo con tu ayuda.**

**E**n 1821, el emperador chino decretó que sólo se podía vender mercancía a cambio de plata. En Europa había gran demanda de jade, seda y té, lo que supuso grandes cantidades de plata. Los europeos iban agotando impotentes sus reservas. Entonces, un barco inglés atracó en el puerto de Cantón con contrabando; los mercaderes chinos lo compraron pagando con plata: se había encontrado la forma de cerrar el círculo y recuperar la plata perdida. Comenzó un comercio floreciente. Algunos mercaderes se enriquecieron y formaron grandes flotas, monopolizando el comercio. Llegaron a ser tan poderosos que se los llamaba tai-pan: líderes supremos, y al jefe de todos ellos, TAI-PAN. Veinte años des-

pués, hace unos meses, llegué yo al puerto de Cantón. No tenía dinero, ni conocía a nadie, pero lo que sí tenía eran unas ideas muy claras de lo que quería, y aún quiero, pues no pararé hasta lograr ser el TAI-PAN... o morir en el intento.

## En busca del dinero

Lo primero que necesitaba al llegar a Guanqzhou (nombre chino de Cantón) era un barco para comenzar mis negocios, pero no tenía dinero, así que debía buscar quien me lo prestara. Se me ocurrió ir al restaurante, porque sabía de muy buena tinta que allí había juego, y donde hay juego, hay dinero. Al entrar, una camarera me ofreció comer. Yo estaba realmente hambriento, pero sabía muy bien cómo era la hospitalidad de los orientales para con los que no pueden pagar (por otra parte, igual que la de los occidentales). Por tanto, traté de olvidar mi hambre de semanas y rechacé su ofrecimiento. Entonces me llevó a la trastienda, donde conocí a Jin Qua, un tipo muy simpático que me prestó 300.000 dólares. Yo los acepté de buen grado, aunque intenté evitar que se notara cuánto los necesitaba. Pero no hay que fiarse de las apariencias. Jin Qua tiene un aspec-

to afable, pero si no le devuelvo el dinero antes de seis meses, seguramente perderé la cabeza, que pasará a formar parte de su museo particular. Como prueba de mi voluntad de devolver el préstamo, le di medio medallón, y salí de allí acariciando mi cuello, sin saber cuánto duraría. De vez en cuando vuelvo al restaurante a probar mi fortuna en el juego, pero normalmente salgo perdiendo, así que he decidido que será mejor invertir mi dinero más inteligentemente.

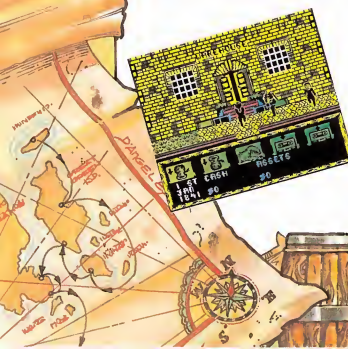
## Elección de barco

Con dinero fresco, me fui al banco (BANK) a comprar un barco. En China se usan fundamentalmente tres tipos de barcos, cada uno con sus distintas características:

— **Lorcha.** Barco pequeño, manejable, rápido, con dos cañones, y diez unidades de carga, el que suelen usar los contrabandistas. Son necesarios seis tripulantes para su manejo y su precio es de 150.000 dólares.

— **Clipper.** Barco de carga de tamaño medio. Con cuatro cañones y 30 unidades de carga. Necesita 12 tripulantes y cuesta 250.000 dólares.

— **Fragata.** Barco grande de guerra, algo lento, con 30 unida-





Todavía no tenía muy claro si me dedicaría al contrabando.

des de carga y ocho cañones, y necesita 24 tripulantes. Cuesta 400.000 dólares.

Según las actividades que uno vaya a desarrollar, conviene más un barco u otro. Yo aún no tenía muy claro si iba a tratar de ser un comerciante honrado o si, por el contrario, me sería más fácil hacer fortuna como pirata o contrabandista, así que no sabía qué barco me vendría mejor. Acabé decidiéndome por una lancha, que era la más barata y con la que antes podría comenzar a trabajar.

Tras comprar el barco, necesitaba tripulantes. Los marineros siempre se pueden encontrar en la taberna (INN). También allí se encuentran las bebidas, pero yo procuro no beber mucho: gastas un dinero necesario y al emborracharte, puedes tener la desagradable sorpresa de que te embarcan por la fuerza en otro barco, y adiós a tus sueños. Cada tripulante cuesta 100 dólares, pero si se tiene una buena porra (a veces se les encuentra uno tirados por ahí), hay una forma más barata, aunque más arriesgada, de obtenerlos. Se trata de liarse a palos con el primero que pase. Mi hijo (venido desde Inglaterra para ayudarme en mi aventura), se encarga de llevarlos al barco cuando yo les he dado su ración

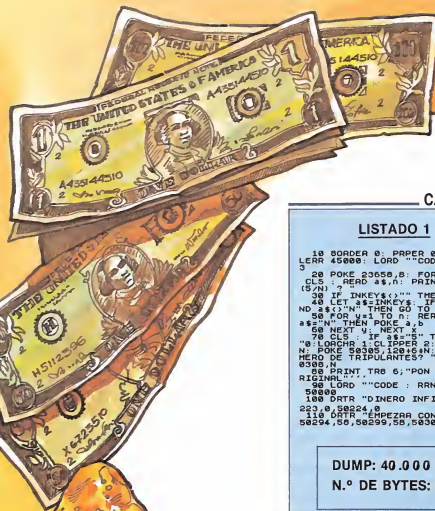
de anestesia. El problema es que a veces he pegado a algunos que no estaban borrachos, y se me enfrentaron. Uno incluso llamó a la policía y me metieron en GAOL (la cárcel) por un mes. Esto puede ser terrible, porque por estas latitudes si vas a la cárcel por cuarta vez, ya no sales vivo, sino en dos trozos. De todas formas, yo no suelo coger muchos marineros forzosos si no tengo otros pagados que me ayuden, pues en otro caso se me amotinarian.

### Comienza el negocio

Ya tenía barco y tripulación, así que me fui a comprar comida en la tienda de suministros (SUPPLIES) y carga con que comerciar en el almacén (WAREHOUSE), así como un mapa y un catalejo que facilitan la navegación por los peligrosos mares chinos. Como no sabía si más adelante iba a querer ser pirata-

ta y abordar un barco, compré municiones en la armería (ARMOURY). En cualquier caso, siempre me servirán como autodefensa. Algunas veces me pararon por la calle unos tipejos con mal aspecto ofreciéndome contrabando. Yo no quería ser contrabandista, y procuraba evitarlos, pero algunos se han hecho millonarios así. En cada ciudad, hay fijado un precio aproximado de venta y otro de compra, tanto para la mercancía legal como para la ilegal. La cuestión está en





## CARGADOR SPECTRUM

### LISTADO 1

```

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LERR 45000: LORD ""CODE 50000,31
28 POKE 23558,B FOR X=1 TO 2:
CLS _ PERD AS,0: PRINT RD,RS:
30 IF INKEY<"" THEN GO TO 30
40 LET AS=INKEY: IF AS<0 THEN
ND AS: "N" THEN GO TO 40
50 FOR V=1 TO N: REDEAR A,B: IF
AS="N" THEN POKE A,B
60 NEXT V: NEXT X
70 CLS: IF AS="S" THEN INPUT
"0 LONCHA 1 CLIPER 2 FARGAT ":
N: POKE 50385,120+AS: INPUT "NÚ
MERO DE TRIPLANTES": M: POKE 5
8300,N
80 PRINT TR6;"PON LA CINTA O
RIGNAL":
90 LORD ""CODE : RANDOMIZE USR
50000
100 DTR "D INERO INFINITO",2,50
223,0,50224,0
310 DTR "EMPEZAR CON BARCO",3,
50294,50,50299,50,50304,50

```

### LISTADO 2

LÍNEA DATOS CONTROL

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	21C00022D0E4C0D0E421	1359
2	20B022D0E421C00022E0A	1011
3	E4C0D4E42100022E0A	1442
4	3EC0321B5E217CC321C	977
5	3510E0C321B5E217C	1748
6	3510E0C321B5E217C	971
7	C03220E02199C3220E5	1201
8	311E0C3220E02199C32	1700
9	20E02120F52220E021C	1118
10	00221C7C02C2F521200	001
11	2241E5C3C3C320E021C	1102
12	5C3C3C3C3C3C3C3C3C3	1495
13	E5C3C3C3C3C3C3C3C3C	1186
14	50E5C3C3C3C3C3C3C3C	1534
15	E5C3C3C3C3C3C3C3C3C	1071
16	E0C1C00E0D5FE77230B	1109
17	500120F6E501FC3202C	1453
18	E0E1C3C3C3C3C3C3C3C	1395
19	5001760E0D50180522	701
20	50EFC034FE3C03C3DEFD	1015
21	3E0C3C3C3C3C3C3C3C3	1603
22	3032B4872150561180E7	955
23	010F00E0D01190EFD053	1173
24	0F5A2147E01190E0D00	705
25	214D50010300E0D0215F	746
26	501147E01190E0D02	776
27	300220E17EE101C1F1C3	1530
28	40F5A2147E01190E0D0	1051
29	C0E00000000000000000	599
30	C0E084AF3201073E0132	1027
31	C0E13E01373E01373E0	525
32	E0E7C000000000000000	350

DUMP: 40.000

N.º DE BYTES: 313

comprar donde te lo ofrezcan más barato y vender donde más paguen, para ganar lo más posible, único objetivo que me ha traído aquí. Por eso, antes de comenzar a comerciar con grandes cantidades de mercancía, me di una vuelta por varias ciudades de alrededor para ver cómo estaban los precios. Según iba obteniendo beneficios, compraba y equipaba más barcos para aumentar mis

posibilidades comerciales, y sobre todo, para aumentar mis bienes, ya que para ser el TAI-PAN, no necesito mucho dinero en efectivo, sino poseer muchos bienes.

### Navegando

Cuando tengas un barco equipado, puedes hacer viajes para comerciar en otros lugares o abordar barcos y apoderarte de su contenido. Para ello, ve al puerto y sal por abajo. Aparecerá una visión aérea de la costa, con el puerto y tu nave al lado. Con el icono de las velas ajusta la altura de éstas. A partir de ahora tienes dos peligros: el viento y los piratas. Para reducir ambos puedes viajar por una ruta de navegación, que tiene el inconveniente de no ser el camino más corto, pero sí el más seguro. Para navegar (sólo si tienes un mapa), elige el icono del mapa y verás las rutas que hay. Vuelve al control del barco y sitúate cerca de la elegi-

da. Por último, vuelve al mapa y el barco seguirá solo la ruta. Durante el tiempo irá más rápido para que no te aburras. En unas épocas del año son mejores unas rutas que otras.

No olvides que a lo largo del viaje debes alimentar a tus marineros. Siempre que puedas dales suficiente comida y no la raciones; se pueden amotinar, y aunque no lo hagan, rendirán menos que bien alimentados. Para atracar en un puerto, simplemente ve hacia él.

### ¡Al abordaje!

Si decides dedicarte a la piratería, debes tener un barco con bastantes cañones y mucho armamento. Lo siguiente es un barco al que atacar. Cuando encuentres uno, mira de qué tipo es con el catalejo. Acto seguido, selecciona combate y dispara. Pasarás a la pantalla de tirar cañonazos. Elige el cañón que quieras con izquier-





## CARGADOR DISCO AMSTRAD

```

10 *****
11 *****
20 * POKES: TAI-PAN DISCO POR PABLO ARI
21 *
30 *****
31 *****
40 MEMORY &6FFF
50 FOR X=&7000 TO &70F2: READ A: POKE X, A:
NEXT
60 MODE 2:CLS
70 FOR X=1 TO 2: READ AS, N
80 PRINT AS;" (S/N) ? ":"AS====":WHILE AS<>
  "c"&AND AS<>"n":AS=INKEYS:WEND
90 FOR Y=1 TO N:READ D,C
100 IF AS="c" THEN POKE D,C
110 NEXT
120 NEXT
130 IF AS="c" THEN INPUT "TIPO DE BARCO
  (0=LORCHA, 1=CLIPPER, 2=FRAGATA)? ":"T:PO
  KE &70DA,&1C16&T ELSE N=0:GOTO 150
140 INPUT "NUMERO DE TRIPULANTES? ":"N
150 POKE &70DB, N
160 MODE 1:PRINT "PON EL DISCO ORIGINAL
  "
170 WHILE INKEYS="":WEND:6DISC:CALL &700
  0
180 DATA &0,&0,&21,&72,&70,&11,&DA,&3E,
  &CD,&77,&BC,&21,&DA,&3E,&CD,&A3,&BC,&CD
  &7A,&BC,&21,&E8,&70,&22,&1B,&3F,&CD,&DA
  &3E,&3E,&42,&32,&50,&A8,&21,&40,&70,&7C
  &32,&AB

```

```

190 DATA &A8,&7D,&32,&E,&A8,&1,&0,&A8,&
  C5,&11,&FF,&C7,&1,&1,&0,&3E,&BD,&ED,&4F
  &A8,&7E,&ED,&A0,&A0,&3E,&A8,&32,&AB,&A8,
  &3E,&2E,&32,&A5,&A8,&21,&A0,&A8,&11,&40,&80
  200 DATA &1,&C1,&22,&ED,&B0,&21,&60,&70,
  &22,&7B,&A8,&21,&40,&A0,&22,&35,&A8,&3E,&
  CA,&32,&7A,&A8,&C3,&2E,&A8,&21,&78,&70,&A
  22,&F3,&A8,&C3,&7D,&A8,&44,&49,&53,&43,&
  20,&20
  210 DATA &3E,&A3,&A3,&A0,&27,&A21,&ADF,&7
  0,&11,&BC,&27,&A1,&A0,&A0,&ED,&B0,&21,&C6,&
  70,&11,&B4,&27,&A1,&AF,&A0,&ED,&B0,&AF,&32,
  &4D,&36,&21,&A0,&1D,&22,&7B,&1D,&AR,&21
  &A5
  220 DATA &70,&A1,&A8,&A0,&ED,&B0,&21,&15,&
  1F,&11,&12,&1F,&11,&22,&A0,&ED,&B0,&21,&85
  &70,&A1,&A3,&A0,&ED,&B0,&F3,&31,&40,&A1,&C
  D,&27,&35,&CD,&54,&27,&AC3,&A6,&A1,&D,&3E,&A
  9
  230 DATA &77,&A0,&A0,&CD,&CD,&27,&3E,&81,
  &32,&70,&A23,&3E,&A9,&EB,&23,&36,&A0,&32,&A1
  C,&22,&AC3,&A9,&1E,&3E,&81,&32,&70,&A23,&A0
  &3E,&A1,&C0,&3E,&A4,&32,&A40,&A0,&32,&A0,&C
  0
  240 DATA &C3,&A38,&BC
  250 DATA "DINERO INFINITO",2,&A7091,0,&A70
  92,0
  260 DATA "EMPEZAR CON BARCO",8,&A7094,&3A
  &A70D0,&3A,&A70E1,&3A,&A70D9,&3A,&A70AF,0,&
  &A70B0,0,&A70B7,0,&A70B8,0

```



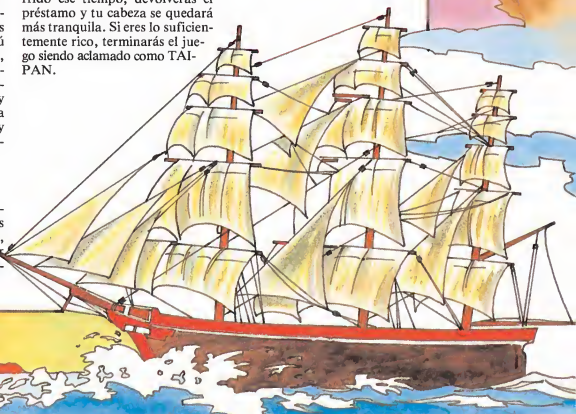
da y derecha, ajusta su altura con arriba y abajo y... ¡FUEGO! Cuando lo hayas destruido suficientemente, se parará y podrás abordarlo (no te pases o no quedará nada de qué apoderarse). Para abordarlo debes situarte rápidamente a su lado y antes de que pueda marcharse, pulsar fuego. Ten cuidado, o a veces comprobarás que no sólo tú puedes abordar el barco. Tanto si tú aboradas como si eres abordado, tendrás que luchar contra los marineros del barco enemigo. Si logras matar al capitán, ganarás, y podrás quedarte con la mercancía que transporte el otro barco, y con el mismo barco si no ha quedado demasiado destruido.

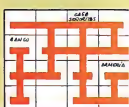
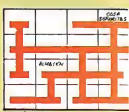
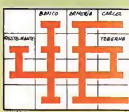
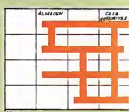
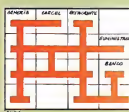
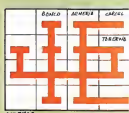
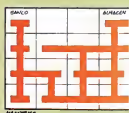
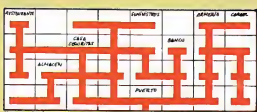
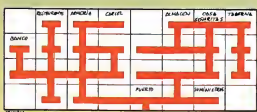
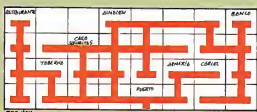
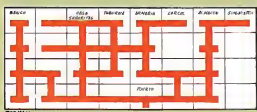
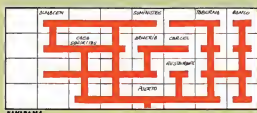
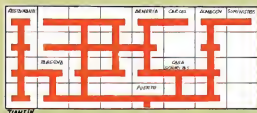
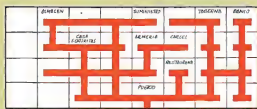
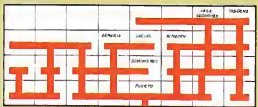
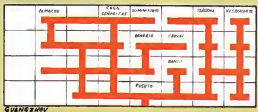
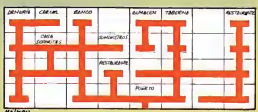
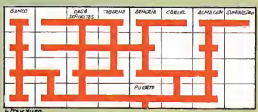
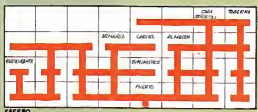
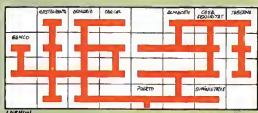
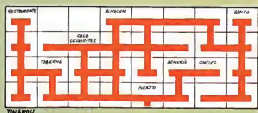
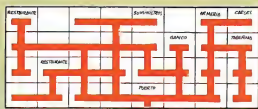
### El final

Existen varias formas de terminar este juego. Lo más normal es que acabes con la cabeza cortada, aunque también puedes morir ahogado, acuchillado, o por he-

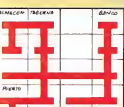
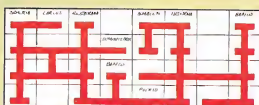
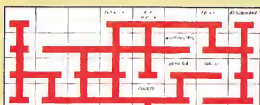
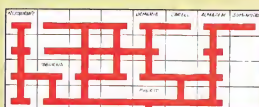
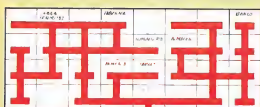
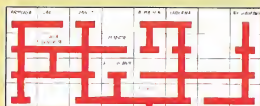
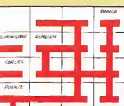
rída de bala. También hay finales más alegres: puedes acabar como marinero forzado en algún barco propiedad de otro. Si no quieres terminar de ninguna de estas formas, deberás sobrevivir durante seis meses, además de acumular grandes riquezas. Transcurrido ese tiempo, devolverás el préstamo y tu cabeza se quedará más tranquila. Si eres lo suficientemente rico, terminarás el juego siendo aclamado como TAI-PAN.

**Mi único  
objetivo era  
convertirme  
en un  
Tai-Pan.**

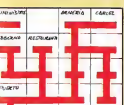








## MAPA DEL TAIWAN



### CARGADOR CINTA AMSTRAD

```

10 *****
20 * POKES TAI-PAN POR PABLO ARIZA *
30 *****
40 KHMURY 86PPF
50 FOR X=87000 TO 87099:READ A:POKE X,A:
NEXT
60 MODE 2:CLS
70 FOR X=1 TO 2:READ AS,N
80 PRINT AS;" (S/N) ? ":"AS=";" WHILE AS<>
"Q"AND AS<>"N":AS=INKEY$:VEND
90 FOR Y=1 TO N:READ D,C
100 IF AS="m" THEN POKE D,C
110 NEXT
120 NEXT
130 IF AS="Q" THEN INPUT "TIPO DE BARCO
(CO=LORCHA, 1=CLIPPER, 2=FRAGATA) ? ":"T:PO
KE 8700A,861+T ELSE M=0:GOTO 150
140 INPUT "NUMERO DE TRIPULANTES? ":"N
150 POKE 870B3,N
160 MODE 1:PRINT "POR LA CINTA ORIGINAL"
170 CALL 87000
180 DATA 80,86,821,88A,870,811,8C1,837,
86D,877,8BC,821,8C1,837,8CD,883,8BC,8CD
86C,877,8BC,821,8C1,837,8CD,883,8BC,8CD
87A,8BC,83E,8E5,832,8C2,837,821,862,870
822,8F2,837,811,840,80,821,8FF,8AB,8CD
8C1,837
190 DATA 83E,842,832,80,8B9,821,848,870
87C,832,88,8B9,87D,832,8E,8B9,81,80,8B9
8C5,811,8FF,8C7,81,81,80,83E,8A1,8ED,84
E,8AE,87E,8ED,840,8E0,83E,8B9,832,8B,8B9
200 DATA 83E,82E,832,8E,8B9,821,80,8B9,
811,840,80,81,83,83,8ED,8B0,821,86F,870
822,87B,8B9,821,840,80,822,835,8B9,8C3,
82E,8B9,8DD,821,8D9,8BB,811,8DE,80,8CD,8
210 DATA 8BB,821,890,870,822,8B5,8BC,8C
3,83,8BC,83E,844,832,840,80,8C3,8B8,8BC
854,841,849,850,841,84E,83E,830,832,8CC
828,821,8F0,870,811,8D0,828,81,8F,
D,8D0
220 DATA 821,8D1,870,811,8D0,828,81,8F,
80,8ED,8B0,8AE,832,869,837,821,860,81D,8
22,886,81D,8EB,821,8E0,870,81,810,80,8ED
8B0,8F3,831,80,81,821,828,83B,8CD,8F0,8
3A
230 DATA 8CD,843,836,8CD,870,828,8C3,87
0,81D,83E,899,877,80,80,8CD,8B9,828,83E
881,832,8BB,823,83E,89,8EB,823,836,86,8
0,80,80,8AF,83C,832,861,822,8C3,87C,81E,
80
240 DATA 83E,881,832,8BB,823,80,80,80,8
0
250 DATA "DIREXO INFINITO",2,870A9,0,870
AA,0
260 DATA "EMPEZAR CON BARCO",4,870AC,83A
,870DB,83A,870F2,83A,870B9,83A

```

Las calles de tu ciudad ofrecen un aspecto lamentable.

Gamberros, matones, ladronzuelos, mujeres de dudosa

reputación... La policía, incapaz de resolver la situación, ha ofrecido 10.000 dólares a quien consiga restablecer el orden. ¿Te atreves?

SPECTRUM, COMMODORE, MSX

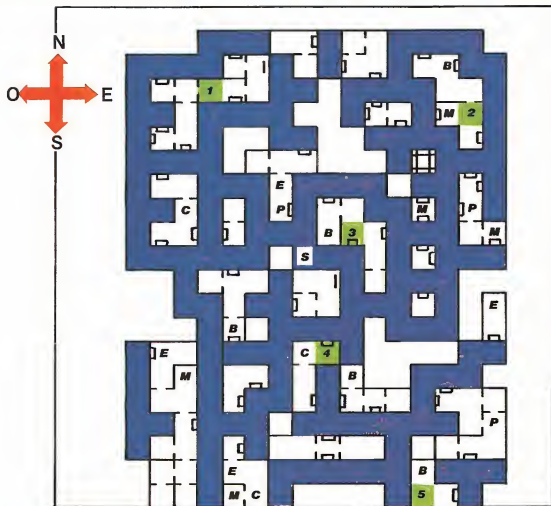
José Emilio Barbero


# DEATH WISH 3



**T**u misión es, como bien imaginas, recorrer las calles de la ciudad eliminando a los delincuentes y acabando con las revueltas y disturbios que asolan las calles. Para conseguir esto último debes encontrar y eliminar a los jefes de las pandillas de delincuentes. Por supuesto, deberás realizar tu tarea sin poner en peligro la vida de ningún transeúnte, ya que si durante el desarrollo de tu misión das a algún ciudadano o a algún policía deberás pagar un alto precio por ello (en concreto, tu marcador sufrirá un súbito e importante descenso pudiendo llegar, incluso, a ser negativo). Por lo tanto, afina tu puntería y dispara sólo cuando estés seguro de que ningún ciudadano está en tu camino.

El equipo con que cuentas está compuesto por un detallado mapa de la ciudad, un chaleco antibalas, un receptor a través del cual podrás recibir información de la policía, una pistola, una metralleta, una escopeta y un bazooka. Para estas cuatro armas dispones de munición limitada que podrás reponer recogiendo la que hay escondida en algunas casas.



- |   |  |
|---|--|
| <b>S</b>  | <b>SALIDA</b>                                    |
| <b>B</b>  | <b>BAZOOKA</b>                                   |
| <b>E</b>  | <b>ESCOPETA</b>                                  |
| <b>M</b>  | <b>METRALLETA</b>                                |
| <b>P</b>  | <b>PISTOLA</b>                                   |
| <b>C</b>  | <b>CHALECO</b>                                   |
|  | Habitación donde se esconde un jefe de pandilla. |
| <b>1</b>  | Área North-West                                  |
| <b>2</b>  | Área North-West                                  |
| <b>3</b>  | Área Central                                     |
| <b>4</b>  | Área South-West                                  |
| <b>5</b>  | Área South-West                                  |

## Los enemigos

Debes disparar contra todos los personajes que aparezcan, excepto sobre los siguientes:

### ANCIANAS Y POLICÍAS.

Disparar contra una viejecilla indefensa puede suponerte un duro castigo, así que ten cuidado. En cuanto a los policías, el perjuicio es doble porque además de restarte puntos perderás un colaborador en tu misión, ya que los policías que recorren las pantallas también disparan contra los enemigos.

**TRABAJADORES DE LA FUNERARIA.** No malgastes una bala con ellos. Su única preocupación es recoger los cadáveres de las calles. Además son inmunes a nuestras balas.

**MUJERES DE «DUDOSA REPUTACIÓN».** El único mal que nos pueden acarrear es arrastrarnos al mal camino (tener cuidado, la carne es débil). No les dis-

paréis, no hacen daño a nadie y además son inmunes a nuestras balas.

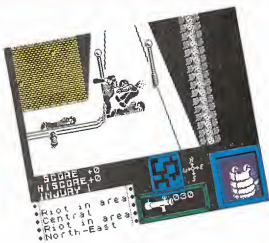
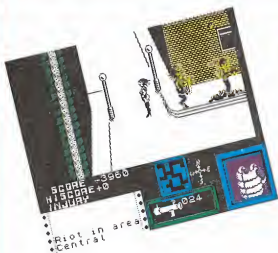
## Las armas

Cualquiera de las armas de que dispones es válida para eliminar a los enemigos, pero hay una que debes usar con precaución: la metralleta. Úsala únicamente cuando sólo haya enemigos en la pantalla, ya que es bastante fácil que al disparar una ráfaga des a quien no quieras y algún ciudadano pague tu falta de precisión. Además, si no quieres gastar toda su munición en la primera ráfaga ten cuidado al disparar y procura que no se te pegue el dedo al gatillo.

## Las revueltas

A la izquierda del marcador podemos observar la pantalla de





nuestro receptor. En ella irán apareciendo los mensajes que nos transmita la policía. En ellos se nos informará de la zona en que se están produciendo disturbios. Deberemos, entonces, dirigirnos hacia la zona indicada y buscar al jefe de la pandilla (gang leader). Siempre está dentro de una casa, parapetado detrás de una mesa e inmóvil. Al acabar con él la revuelta quedará controlada.

Si se producen varias revueltas a la vez dirigidos primero a la que está más cercana.

## El mapa

En un pequeño recuadro en la zona derecha del marcador podréis distinguir un dibujo que representa la zona del mapa en que nos encontramos. Justo a su lado hay una brújula que nos indica en qué dirección estamos avanzando.

En un principio el recuadro es de color azul y podréis distinguir en él un pequeño punto parpadeante; representa nuestra posición exacta dentro de esa porción de mapa. También podréis distinguir unos pequeños cuadrados que se encuentran dentro de las casas; representan la ubicación de las armas que hay esparcidas por la ciudad.

Si en cualquier momento durante el transcurso del juego pulsáis la tecla «M» el recuadro cambiará de color pasando a ser amarillo. Nosotros seguiremos estando representados por un pequeño punto, pero ahora los cuadrados que veáis representan a los líderes de las pandillas. Gracias a es-

to podréis encontrarlos fácilmente.

En el mapa que os ofrecemos podréis encontrar la entrada a todas las casas, así como algunos de los puntos donde normalmente suele haber munición o un chaleco antibalas nuevo. De todas formas su ubicación es algo aleatoria y vale más buscarlas en el mapa del marcador.

## El chaleco

En el extremo derecho del marcador podréis observar un chaleco antibalas que representa al que llevamos puesto. A medida que vaya recibiendo impactos se irá deteriorando hasta el punto de que algún disparo puede resultar fatal para nuestra integridad.

Prestar mucha atención tanto a este marcador como a la barra que indica nuestro nivel de daños (INJURY). Si este último llega a ponerse de color rojo bastarán pocos ataques de nuestros enemigos para acabar con nosotros.

Si tenéis muy deteriorado vuestro chaleco, buscad alguno en el mapa. En cuanto al marcador de daños, si permanecemos en una pantalla sin movernos y sin que nos ataque nadie, irá disminuyendo poco a poco.

## Notas finales

El juego no tiene final y lo único que conseguiréis si elimináis todas las revueltas será un buen montón de puntos y un mensaje de la policía que nos indicará que los disturbios han acabado, y a la vez nos advierte que nada es eter-

no, por lo que deberemos continuar atentos por si se producen nuevas revueltas.

Hay ciertos objetos dentro de las casas como mesas, sillas o televisores que podréis destruir con vuestros disparos, pero esto no os dará ningún punto, así que reservar la munición para cosas más útiles. Sólo deberéis destruir la mesa tras la cual está el jefe de la pandilla. Hecho esto, podréis eliminarlo de un disparo.

Es importante que aprendáis a orientaros por el mapa y os desplaceis todo lo rápido que os sea posible a donde os indique la policía. De lo contrario, cuando lleguéis al punto donde está la revuelta se habrán iniciado ya otras en otros puntos (con seguridad lejos de donde os encontréis, con lo que la cosa nunca acabará).

Si teneis el cargador y utilizáis la opción de vidas infinitas, vuestro chaleco permanecerá intacto y la barra de daños a cero.

Si usáis la opción de juego sin enemigos tan sólo aparecerán los líderes de las pandillas.

En el mapa que incluimos están señaladas las cinco habitaciones en las que siempre están los líderes de las pandillas, junto a un número que identifica la zona en que se encuentran. Cuando se produzca una revuelta sólo tendréis que mirar en qué zona ha ocurrido y dirigiros a la habitación que corresponde con esa zona.

Si al entrar en la habitación en que tiene que estar el líder de la pandilla no le veis, probad a mover el mapa hacia el sur o hacia el norte (con las teclas de arriba y abajo) hasta que le encontréis.

# COMMODORE

```
10 REM *** GARGADOR DEATH WISH ***
12 REM *** F.V.L. ***
20 FOR I=27210 TO 32768:POKE I,0:PRINT I
22 IF I=47210 THEN PRINT "FINITO"
40 INPUT "MUNICION INFINITA (S/N)?" :A$
42 INPUT "RESISTENTE A GOLPES (S/N)?" :B$
44 INPUT "CHALECO IMPENETRABLE (S/N)?" :C$
46 PRINT "PROTECTOR DEATH WISH 3 Y PRISA (S/N)?" :D$
48 IF A$="S" THEN POKE 32768,1
48 IF B$="S" THEN POKE 32769,1
48 IF C$="S" THEN POKE 32770,1
48 IF D$="S" THEN POKE 32771,1
100 DATA 2,165,248,182,36,160,1,192,146,4,142,167,5,140,147,9,148,161,1
120 DATA 70,6,64,70,66,67
140 DATA 70,6,64,70,66,67
```

```
poke 32768,189
poke 32769,189
poke 32770,189
poke 32771,189
sys 16384 ... arranque.
```

## SPECTRUM

### LISTADO 1

```
3 REM J.EMILIO BARBERO
10 CLEAR 25000: BORDER 0: PAPE
R 0: INK 7: CLS: POKE 32688,0
15 LORD "CODE 32765"
20 INPUT "QUIERES ARMAMENTO INFINITO (S/N)?" :A$
22 IF A$="S" THEN POKE 32688,1
35 POKE 32670,0: POKE 32674,0
40 INPUT "QUIERES CAMBIAR EL NÚMERO DE MUNICIONES CON QUE EMPUJAS (S/N)?" :B$
42 IF B$="S" THEN POKE 32670,1
50 INPUT "ESCOPELA (0-127)?" :N
52 POKE 32682,N
60 INPUT "PISTOLA (0-127)?" :N
62 POKE 32687,N
70 INPUT "METRALLETA (0-127)?" :N
72 POKE 32692,N
80 INPUT "GAZOOKA (0-127)?" :N
82 POKE 32697,N
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN ENEMIGOS (S/N)?" :A$
92 IF A$="S" THEN POKE 32685,0
100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE (S/N)?" :A$
102 IF A$="S" THEN GO TO 110
105 POKE 32677,0: POKE 32680,0
110 PRINT "PON LA CINTA O RIGITAL Y PULSA UNA TECLA"
120 PAUSE 0
125 LORD "CODE 32680"
130 RANDOMIZE USA 32765
```

### LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31958000210040110018	691
2	3EFF37C050500210058	1013
3	100533FF37C050500	943
4	21005411007C3EFF37C0	863
5	00054100051101001FF	574
6	023600C0505002100411	884
7	00043EFF37C050500	764
8	60110044015400C050C3	922
9	000421004031FF1100	583
10	00010004ED0505C9329E	1017
11	002EC3321797AF321657	1034
12	32F13032F2903C1E32F0	1127
13	AR3E0R32590R3E14325E	777
14	AR3E0R32590R3E14325E	1045
15	74C3406C000000000000	403

DUMP: 40.000  
N.º BYTES: 145

Puedo contaros que no se país ya sobre el argumento de este juego, basado en la película del mismo nombre, ya que sus guionistas han recurrido al esquema clásico de chico duro que ejerce la justicia por su cuenta en una ciudad plagada de criminales.

Las calles de Nueva York nos sirven de escenario para que adoptemos la personalidad de Charles Bronson, por supuesto el justiciero del barrio, y eliminemos armados hasta los dientes a las pandillas de navajeros, punks agresivos y demás especies urbanas. Tal vez hayáis pensado que la expresión armados hasta los dientes es una exageración, pero nada más lejos de la realidad; desde el comienzo del juego contamos con cuatro armas, una pistola, un fusil ametrallador, un bazooka y una ametralladora.

Al igual que en el juego Dun Darch nuestro protagonista sólo puede desplazarse por la pantalla de izquierda a derecha. Para dirimirnos al norte, por ejemplo, para entrar en una casa, o cambiar de calle, o hacia el sur debemos pulsar la tecla que señala esta dirección, cambiando entonces la perspectiva de la calle y moviéndonos de izquierda a derecha. También contaremos con la ayuda de un mapa de la ciudad en el que se refleja nuestra posición.

Death Wish 3 es un divertido programa en la más pura línea arcade, en el que la constante aparición de enemigos y la rapidez de la situación a la altura de los grandes títulos de software.

Cristina Fernández

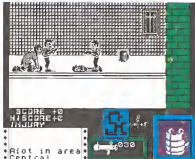
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Añadición:   
Gráficos:   
Originalidad:

8

### MSX-2

```
10 REM GARGADOR DEATH WISH 3
20 REM MSX.MSX.MSX.MSX.MSX
30 CLS
40 BLOAD "CAS"
50 POKEAHD829,0:POKEAHD824,HD9
60 POKEAHD931,0
70 FOR I=4096 TO 40989
80 READ M
90 POKE I,VAL("H"+M)
100 NEXT
110 DATA E5,21,0,0,22,10,A1,E1,E9,C9
120 DEFUSR=PEEK(&HCFB)+256*PEEK(&HFFC)
130 IF USR(0)
```



D'Angeloz\*

PEDRO JOSÉ  
RODRÍGUEZ LARRAÑAGA

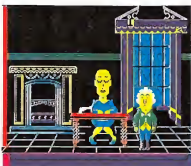
# FLUNKY

AMSTRAD  
SPECTRUM

**¿Necesitas trabajo? En el palacio de Buckingham hay un puesto vacante de criado personal de la familia real. Si te aceptan además de ganar un buen sueldo tendrás el honor de conocer y servir a tan ilustres personajes.**

**E**n tu nuevo trabajo de criado en Buck House, residencia de la familia real británica, tendrás que ser hábil, rápido y sagaz para satisfacer los curiosos deseos de sus moradores. Tu misión consiste en cumplir correctamente cinco tareas, una por cada miembro de la familia, teniendo en cuenta que existe un orden de prioridades en la realización de las tareas pues para poder acceder a las habitaciones de la reina Isabel tendrás que haber satisfecho previamente los deseos de los cuatro jóvenes de la familia: Carlos, Diana, Andrés y Fergie. El orden de las cuatro primeras tareas es indistinto, pues los objetos y acciones para realizarlas son independientes completamente del resto. Para aceptar una misión dirige te a la pantalla en la que se encuentre uno de los cuatro personajes y espera sus órdenes,

momento en el cual comenzará una alocada cuenta atrás en los relojes colocados en varias estancias de palacio. La tarea deberá ser cumplida en un tiempo limitado que varía de unas a otras, consumido el tiempo todos tus esfuerzos habrán sido en vano.



La dura vida  
de un flunky

Cuentas con seis vidas representadas por unas máscaras que observarás en algunos de los cuadros del palacio. Perderlas, por desgracia, es muy sencillo, pues los famosos y estáticos guardias de Buckingham Palace no duda-

rán en usar sus bayonetas cuando realices una acción para ellos extraña o si intentas salir de las habitaciones de un personaje sin cumplir la misión encomendada. Si intentas entrar en las habitaciones de la reina sin haber cumplido las cuatro misiones previas el soldado que las custodia terminará con todas tus vidas de golpe.

Comienzas tu aventura con un libro de autógrafos (A) y una caja de cerillas (M). Dado que tu objetivo primordial es conseguir un autógrafo de cada uno de los miembros de la familia real británica, cada vez que realices correctamente una misión el personaje correspondiente, agradecido, estampará su firma en el libro. La caja de cerillas sirve para cumplir con la rutina diaria de la vida de criado, encender las cinco chimeneas del palacio, una por cada miembro de la familia. Además de las cerillas y el libro puedes guardar hasta un tercer objeto en tus bolsillos, siempre que no sea demasiado grande y pesado.

Para conseguir un autógrafo deposita el libro cerca del personaje en cuestión. La puntuación por cada tarea correctamente realizada será el tiempo sobrante y una bonificación de 1.000 puntos







por el autógrafa. Recuerda que puedes recoger los relojes que marcan la cuenta atrás y llevarlos a diferentes pantallas, y que la única manera de observar tu puntuación es llegar a la habitación del menú, en la que podrás igualmente terminar la partida en cualquier momento eligiendo la opción **ABORT**.

### Las pecas de Sarah Ferguson

Fergie está triste. Se mira constantemente al espejo y con una mueca de desagrado llega a la conclusión de que hay algo que le falta a su característico rostro de pelirroja. Si quieres conseguir el autógrafa de Sarah tendrás que apañártelas para conseguir que su cara se llene de... pecas.

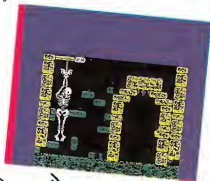
El encargo es difícil pero no imposible para un flunky de categoría. Para empezar coge el mando a distancia que se encuentra sobre la mesa de Fergie y dirígete a la pantalla del barco rosa, en la que por efecto del mando a distancia se abrirá una puerta corredera al fondo de la estancia. Deja el mando a distancia y baja a los sótanos del palacio. En la pantalla inferior izquierda, sobre el río subterráneo, descansa una pequeña bomba. Sube al cuarto de baño y junto a la bañera de Andy, sobre

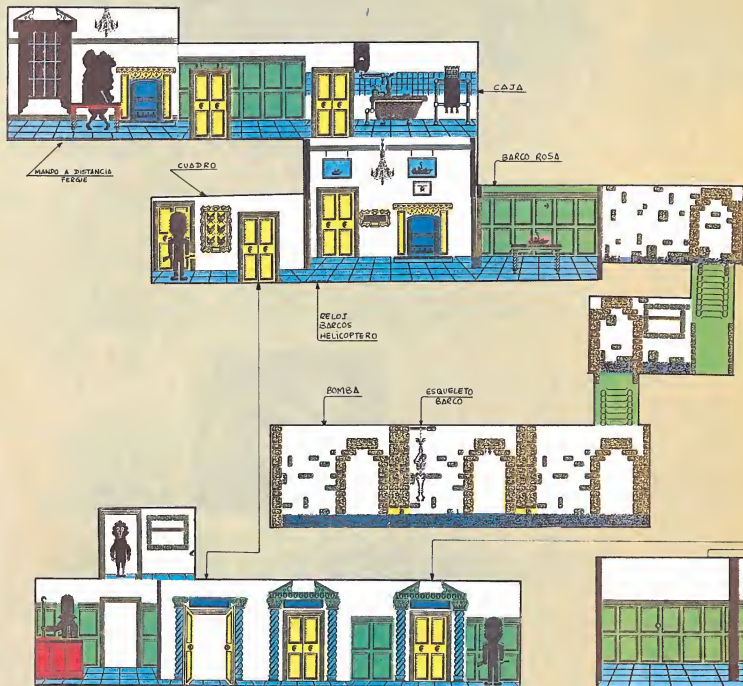
la toalla, encontrarás una caja con el rótulo «red» (rojo). Con la bomba y la caja vuelve al cuarto de Fergie. Deja la caja en el suelo pero frente a la mesa, para que luego resulte fácil acceder a ella. Cerillas en mano enciende la chimenea y deposita la bomba junto al fuego con lo que la bomba

**“El príncipe  
Andrés se baña  
mientras Flunky  
busca su juguete  
preferido”**



cambiará de azul a rojo. Ahora las acciones a realizar deben ser rápidas y precisas. Cuando Fergie aparte el espejo de la cara enciende la bomba con las cerillas, deja las cerillas, coge la bomba encendida, métela en la caja, cógela y dépositala sobre la mesa, junto a Sarah.





## SPECTRUM

### LISTADO 1

```

10 REM Cargador del Flunky
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 0: BORDER 8: INK 7: C
LEARN 64999: POKE 20550,8: LOAD "
CODE 65000,248: CLS
40 INPUT "Quieres vidas infinitas?": LINE a$: IF a$(1)<"S" T
HEN POKE 65235,0
50 INPUT "Quieres tiempo infin
ito?": LINE a$: IF a$(1)<"S" T
HEN POKE 65235,0
60 INPUT "Inmune a los soldados
a?": LINE a$: IF a$(1)<"S" THE
N POKE 65240,0
70 PRINT "PROMPT: Inserta cinta o
riginal...": PRIME 100: POKE 296
24,0: INK 0: CLEAR: RANDOMIZE U
SR 65000
80 CLEAR: SPUE "FLUNKYBAS" LI
NE 10: SAVE "FLUNKYBIN"CODE 65000
N,248: VERIFY "": VERIFY "CODE

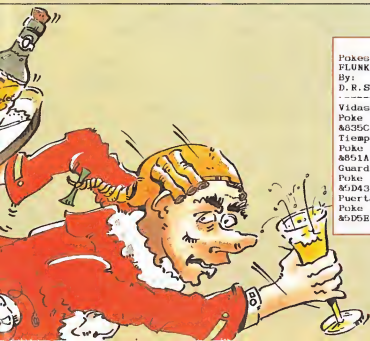
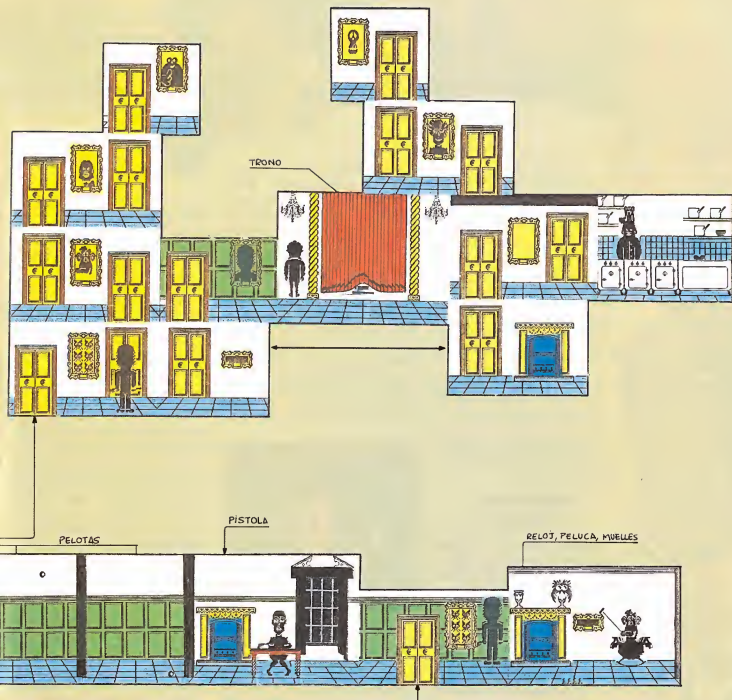
```

DUMP: 40.000  
N.º BYTES: 258

### LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	D0210000CD5605CD5605	845
2	C35605CD5605D021FF3F	1184
3	118110AF37CD5605D021	625
4	686D11F38F9104FFC58F	1238
5	140B15F3D0FE1FE620F6	1304
6	0147F8FCB096F30FAP1	1403
7	150410FE2B7CB520F0CD	1129
8	02F730E8569CD2FE30	1498
9	E43EC8B38E02420F106	1259
10	CCD96FE30D57FE0430	1785
11	F4C396F0D73E084F26	1537
12	0006C4101A0820072005	335
13	D07500180C81180C879	1870
14	1F4F13150CDD23100B06	452
15	C52E08C3C5E0D589	1047
16	CB1D06C4D277FE7CD67	1417
17	78B320CF77FE81D823	1186
18	CD96FED03E113D20F0A7	1409
19	04CBADF06F1F0000A9E6	1262
20	3920F373EEF04FE007F6	1435
21	06D3FE37C921606D1138	1040
22	0601F30F76A832F5777	1200
23	D3FE1C230878E120F1D3	1320
24	FE3E803E8732F003F	1400
25	C932B0AFC0C99CE0000	1385

Vidas infinitas: POKE 3532,167.  
Tiempo infinito: POKE 3530,5,0.  
Inmune a los soldados: POKE  
42638,201.  
Cocinero inmóvil: POKE 50215,201.  
Sin efectos sonoros: POKE  
55638,201.



Pokeo:  
FLUNKY  
By:  
D. R. S

Vidas:  
Poke  
&B35C,201  
Tiempo:  
Poke  
&B51A,201  
Guardias:  
Poke  
&D43,201  
Puerta:  
Poke  
&D5E,201

## AMSTRAD

```

1 REM Cargador - FLUNKY -
2 REM by: D. R. S
3 REM -----
4 REM
10 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A020:READ a$:P
OKE n,VAL("A"+a$):NEXT
20 FOR n=&B000 TO &B01B:READ a$:POKE n,V
AL("A"+a$):NEXT
30 INPUT"Vidas infinitas (S/N):",a$:IF U
PPERS(a$)<>"N" THEN POKE &B01,201
40 INPUT"Tiempo infinito (S/N):",a$:IF U
PPERS(a$)<>"N" THEN POKE &B06,201
50 INPUT"Guardias inofensivos (S/N):",a$
:IF UPPERS(a$)<>"N" THEN POKE &B0B,201
60 INPUT"Inmovilizar puerta sotano (S/N)
":a$:IF UPPERS(a$)<>"N" THEN POKE &B10
,201
70 LOCATE 3,24:PRINT"Inserta cinta - FLU
NKY - original"
80 MEMORY &3FFF:LOAD"1",&A000:CALL &A000
100 DATA 21,00,40,05,11,00,02,01,00,01,C
5,ED,B0,C1,50,59,E1,ED,B0,3E,C3,21,00,BF
,32,69,01,22,6A,01,C3,00,01
110 DATA 3E,3A,32,3C,85,3E,3A,32,1A,85,3
E,C3,32,43,5D,3E,C3,32,5E,5D,21,FD,A4,0E
,FF,CD,16,BD

```





La bomba explotará y salpicará arcilla roja sobre la joven, con lo que quedará cubierta de pecas.

Los problemas en esta misión son fáciles de resolver. Si la bomba explota sin conseguir su objetivo un soldado aparecerá para perseguirte pero encontrarás otra bomba en la habitación del helicóptero. Igualmente tendrás que repetir la operación si en el momento de la explosión Fergie se ha tapado la cara con el espejo y perderás una vida si la bomba te explota en las manos. Cumplida la misión consigue el autógrafo de Sarah, pues una vez conseguido la muy presumida, enismamada con su belleza, no apartará el espejo de su cara.

#### Batallas navales en la bañera

El príncipe Andrés, Andy para los amigos, es el militar y fino estratega de la familia. Apasionado por los acorazados de la gloriosa armada de Su Majestad, no pierde ocasión para recrear las apasionantes escenas en alta mar. Mientras retozaba en la bañera, a Andrew le ha entrado el capricho de jugar con su barquito preferido.

La misión parece fácil, pues dos pantallas más allá del cuarto de baño hay un

precioso acorazado rosa, pero el chasco es mayúsculo pues Andy lo rechaza y el soldado de rigor aparece para castigar tu error. El camino a seguir es bastante complicado. Coge el mando a distancia y dirígete a la habitación del helicóptero. Pulsando fuego el pequeño helicóptero blanco despegará del cuadro en el que se encuentra y podrás dirigiirlo con las teclas habituales. Tu objetivo ahora debe ser moverlo hacia el barquito azul de la izquierda y, con suma habilidad, sacarlo de su cuadro y depositarlo suavemente en tierra. La labor de remolque será dificultosa pues el helicóptero



ro sólo puede moverse en diagonales y es sumamente difícil de controlar. Cada vez que el helicóptero choque con el techo caerá al suelo sin control y el soldado, desde la pantalla contigua, aparecerá para castigarte. También es posible descolgar, por el mismo método, el barco de la derecha, pero carece de utilidad. Ten en cuenta que mientras el helicóptero permanezca en el aire nuestro protagonista permanecerá estático sin posibilidad de movimiento.



Con el barquito azul baja a los sótanos. Mueve cinco veces la barra del piso intermedio para elevar la reja del piso inferior. En esta última planta hay tres pantallas comunicadas por un río subterráneo, pero es imposible atravesarlas lateralmente a pie. En la pantalla central, casi oculto, hay un acorazado azul, el favorito del príncipe Andrés. Con el barquito en el bolsillo, entra en la pantalla central y la pesada verja caerá con estruendo tras de ti. Recoge el acorazado y deposítalo en la línea central de profundidad de las tres que posee el río subterráneo. Para escapar de la habitación tira del esqueleto trece veces (ni una más ni una menos), con lo que la verja volverá a subir y, si eres rápido, podrás escapar justo a tiempo de la pantalla.

Aún debes tener el barquito en el bolsillo, por lo que dirígete a la pantalla izquierda, en la que estaba la bomba, y deposita el barquito en la línea central de perspectiva. Ante tus incrédulos ojos el barquito comenzará a navegar sobre las aguas turbulentas, atravesará la pantalla y arrastrará el acorazado hasta el extremo derecho, donde podrás recogerlo sin problemas. Vuelve al cuarto de baño y tras depositar el barco sobre la bañera recoge el autógrafo que tanto esfuerzo te ha costado.

#### Recoge las pelotas

De todos es sabida la afición del príncipe Carlos por los caballos y los partidos de polo, lo que muchos no saben es que Charles





## Ponte la peluca

se entrena en sus propias habitaciones con un precioso caballo balancín y que, mazo en ristre, disfruta golpeando a los soldados de palacio con las pelotas. Pero, oh desgracia, las tres pelotas de pelo rebotan alocadas en las pantallas a la derecha del príncipe y este último no puede ir a recogerlas ante la escasa maniobrabilidad de su montura. Me temo, Flunkyy, que tendrás que ir a por ellas.

El único objeto necesario es la pequeña cama elástica que se encuentra junto al príncipe Carlos, famoso por sus simpáticas orejas. A base de pura y simple habilidad tendrás que hacer que las pelotas reboten de pantalla en pantalla, sabiendo que las pelotas más lejanas tendrán que ser golpeadas un mayor número de veces. Colócate en la segunda línea de profundidad contando desde abajo y evita los pelotazos en la cabeza.

En la pantalla del caballo las pelotas, obedientes a su dueño, dejan súbitamente de botar. Colócalas una a una al alcance de Carlos y el príncipe, feliz como un niño, las golpeará con su maza de polo. El único problema es que Carlos, con muy mala idea, suele golpear al soldado de la pantalla izquierda, el cual, cobarde él, te echará a ti las culpas sin tener en cuenta que solamente cumplías órdenes, por lo que tal vez tengas que hacer deporte entre pelota y pelota.

Una vez puestas en órbita las tres pelotitas, podrás conseguir el autógrafo correspondiente.

Diana de Gales, la clase y la distinción de Buckingham Palace, está atravesando una grave crisis nerviosa. Su preciosa melena rubia, envidia de media Inglaterra, ha desaparecido y si no la encuentras pronto todo el mundo se enterará de que usa peluca. Lady Di, pese a su natural indiferencia, no será capaz de soportar semejante humillación. Tienes que hacer algo.

La peluca, que ha resultado ser un curioso animalito volador, ha aterrizado sobre uno de los trofeos de polo ganados por el príncipe Carlos y no parece dispuesta a abandonar tan confortable aposento. Necesitarás la pistola de agua que se encuentra sobre la mesa de la desconsolada Diana. Tal pistola se dispara en diagonales ascendentes pulsando las teclas de derecha o izquierda, pero no actúa si te mueves continuamente dejando pulsada la tecla correspondiente. Toda tu habilidad se verá puesta a prueba en tan difícil tarea. Primero desaloja a la peluca del trofeo con un certero disparo, momento en el cual comenzará a volar. La peluca realiza movimientos cíclicos y lentos, por lo que tendrás que obligarla a dirigirse a la derecha con hábiles disparos de tu pistola de agua, teniendo en cuenta que un disparo impulsa rápidamente a la peluca en dirección opuesta a la que llevaba en ese momento y que un disparo entre los

**"El guardián de la reina nos impedirá el paso a las habitaciones privadas"**





D'Angel/87\*

ojos hace que la peluca descienda y vuelva a ascender. Utiliza esta última propiedad exactamente sobre la cabeza de Diana, con lo que la bella princesa de Gales recobrará su aspecto normal.

Ten cuidado con el inevitable soldado pues acudirá al ataque cuando realices un disparo en la pantalla contigua a la suya. La diminuta firma de Diana completará la página izquierda del libro de autógrafos.

### Su alteza imperial la reina Isabel

Ahora el soldado que custodia las habitaciones de la reina te permitirá acceder libremente a las mismas. En un pequeño laberinto de habitaciones llenas de cuadros con los miembros de la familia y otros no tan miembros (¿te acuerdas de Berk y la inseparable calavera?) dos graciosos perros correetan a sus anchas. La reina, desde su trono tapado por cortinas de terciopelo, te ordena que le traigas a sus chuchos. Cómo no, majestad. Ahora mismo, majestad.

Si no lo habías hecho antes, enciende las chimeneas que te falten. En la cocina un rollizo cocinero chino está muy atareado con un enorme cuchillo de carne, por lo que podrás pasar delante de sus narices y robarle la salchicha, el problema es que nada más cogerla se abalanza sobre con ansias asesinas. Ten-

drás que esquivarle con habilidad.

Los perros deambulan cíclicamente por las habitaciones abriendo y cerrando puertas, pero se niegan a entrar en la cámara de la reina. Sin embargo los perros, hambrientos, se sienten inevitablemente atraídos por el aroma de la salchicha, por lo que será posible atraerlos hasta la habitación de la reina uno a uno. Para evitar perder el tiempo es conveniente taponar la salida de las tres habitaciones iniciales colocando un par de objetos cualesquiera en las puertas de los extremos derecho e izquierdo. Ahora colócate frente a la puerta central y deja caer la salchicha, con lo que el perro acudirá ladrando a intentar comerla, y de hecho lo conseguirá si no lo impides. Para ello recoge de nuevo la salchicha y entra rápidamente en el vestíbulo que conduce al salón del trono, con lo que el perro te seguirá. Entra en el salón del trono y deposita la salchicha en un lateral, con lo que el perro se la comerá y comenzará a dar pequeñas vueltas. Repite estas acciones si el perro no te sigue y no te desesperes si no lo consigues tras muchos intentos.

Atrás de la misma manera al segundo perro cogiendo una nueva salchicha de la cocina y utilizando el lateral restante del salón del trono. Cuando la reina aparezca tras las fastuosas cortinas preséntale el libro de autógrafos. Una inmensa firma, con simpática dedicatoria, cubrirá la página derecha del libro y la misión podrá darse por concluida.

### El cargador del Spectrum

El cargador adjunto proporciona notables ventajas al jugador, de forma que, despreocupándose de soldados y demás problemas, pueda ceñirse a las acciones precisas para terminar la aventura. Tras el basic cargador, que deberás salvar con LINE 10, teclaa y salva el listado 2 en Código Máquina con ayuda del cargador universal con comienzo 40000 y 248 como número de bytes tras haber hecho un dump en la dirección 40000.

El cargador ofrece tres pokes de inaudita utilidad, como son vidas infinitas, tiempo infinito para completar las misiones y conseguir la máxima puntuación e inmundad a los soldados. Con esta última opción el contacto con los soldados no restará vida alguna aunque se produzca el sonido característico y además los soldados no dispararán sus bayonetas cuando cometes alguna imprudencia.

Don Prestley, el programador del popular Trap Door, se ha vuelto a superar con Flunky. Cada una de las cinco misiones de que consta este juego podrían perfectamente constituir por sí mismas una nueva videoventura dada la complejidad y la gran cantidad de objetos que debemos emplear para completarlas. Flunky se convierte, de este modo, en una sensacional videoventura que pondrá en funcionamiento todas nuestras neuronas.

Uno de los aspectos más espectaculares del juego es el gráfico. Estos son de gran tamaño, semejantes a los del juego de esta misma compañía Trap Door, conformando un mapeado no demasiado extenso, pero en el que se han cuidado los mínimos detalles, tanto en los personajes, perfectamente caricaturizados, como en cada habitación.

Flunky es una videoventura en la que domina el típico humor inglés. Todo un reto para nuestra imaginación. C. Fernández.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adición:   
 Gráficos:   
 Originalidad:

9





# SEIS GRANDES JUEGOS EN...

6-PAK VOL.1



# HOT PAK

# 6-PAK

VOL.2



INTO THE EAGLE'S NEST



RALLY



ACE



SHOCKWAY RIDER



INTERNATIONAL KARATE



LIGHT FORCE

# HOT-PAK

Spectrum  
Commodore 64  
Amstrad Cassette  
Amstrad Disc

VOL. 1	VOL. 2
Scooby Doo	Into the Eagle's Nest
Split Personalities	Batty
1942	Ace
Jet Set Willy II	Shockway Rider
Fighting Warrior	International Karate
Antirad	Light Force
Duel	

**ZAFIRO**

ZAFIRO SOFTWARE  
DIVISION

Paseo de la Castellana, 141.  
28046 Madrid.  
Tel. 459 30 04.  
Tel. Barna. 209 33 65.  
Telex: 22690 ZAFIR E

Poco ruido Muchas nueces

SPECTRUM

Una tierra lejana y exótica, una princesa secuestrada, monstruos variados e ilimitados, un gran señor de la oscuridad y un extraordinariamente alto nivel de dificultad son los ingredientes de este sabroso juego que, con cargador y/o algunas recomendaciones, esperamos te sea más fácil de digerir.

# ATHENA

J. J. García Quesada

Athena se encuentra en algún lugar situado en los dominios del Gran Señor de la Oscuridad. Secuestrada algunos días antes por un grupo de cazadores de esclavos, consiguió escapar en un descuido de sus raptos. Ahora vaga por extraños parajes con una única idea en mente: dar su merecido al ser que la arrancó de su tierra natal de una forma tan poco considerada. Es consciente de la enormidad de su tarea, pero no en vano la sangre de generaciones y generaciones de samurais corre por sus venas; si bien, es cierto que las clases de judo, karate, lanzamiento de dardos y lucha libre también influyen algo.

En realidad, sólo está esperando a que tu agarres el joystick y la ayu-

des a acabar con ese odioso ser que tuvo la osadía de entrometarse en su vida.

## El juego

Comienzas en el primer mundo, el de los bosques, con Athena totalmente desarmada y capaz únicamente de saltar y dar pataditas. No es mucho para empezar, pero si suficiente para matar alguno de los enemigos con forma más o menos humana (descartados fuegos flotantes y bichejos reptantes) que, sin duda, se dejarán ver por el lugar. Quizá, el tener que saltar, esquivar y atacar, (vamos, intentar que el juego dure

más de treinta segundos), complique ligeramente el asunto, pero más vale acostumbrarse desde el principio.

Cuando destruyes alguno de esos enemigos, el arma que llevaba (si es que llevaba alguna y esto significa que a lo mejor debes matar a varios) pasa a tu poder. Si tu ibas desarmado, ésta será un hueso, si ya llevabas el hueso, te harás con un hacha. El proceso se acaba aquí, el resto de las armas se consigue por otros conductos diferentes.

## Los objetos

Detrás de algunas de las rocas o ladrillos que aparecen, hay ocultos objetos que te serán indispensables para acabar el juego. Son éstos:



	Salto más alto
	No perder objetos
	Siguiente arma
	Inmunidad
	Armadura (Tres elementos)
	Armamento
	Armamento
	Armamento
	Armamento
	Una vida + un minuto
	Alas para volar
	Máscara
	Armamento

**Botas:** te permiten saltar más alto y alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Útiles también para esquivar enemigos.

**K:** si la tienes en el momento en que pierdes una vida, todos los objetos que hayas conseguido hasta ese momento (y sus efectos) no desaparecerán. En cambio, si que desaparecerá la K.

**Bolsa de armamento:** cuando la cojas, pasarás a tener un arma más potente. Por ejemplo, si llevas el hacha, consigues la bola. La secuencia de armas es : ninguna, hueso, hacha, bola, espada normal, espada activa y espada de fuego.

**Bolsa de inmunidad:** te proporcionará inmunidad total durante unos instantes.

**Armadura:** tiene los mismos efectos que si hubieses encontrado los tres elementos que constituyen la armadura. La armadura se compone de máscara, escudo y peto. Para tener el escudo completo, hay que conseguir dos de cada elemento.

**Bola:** cambias el arma que tengas en ese momento por la bola.

**Espada de fuego:** obtienes el arma de potencia máxima. El uso de esta espada es limitado; cada vez que la empleas disminuye la cantidad de vida de Athena. Puedes utilizarla hasta que quede una pequeña reserva de vida, después desaparecerá y pasarás

a tener la espada activada.

**Hacha:** consigues un hacha.

**Espada activa:** consigues una espada activa.

**Cofre:** te da una vida extra y un minuto más de tiempo.

**Alas:** sirven para volar.

**Esfera:** incrementa la cantidad de vida (la longitud de la barra indicadora de la izquierda aumentará un poco).

**Lámpara:** incrementa vida (reduce cansancio).

**Escudo de armas:** inmunidad momentánea.

**Fluido marino:** convierte a Athena en una sirena. Flotará tanto en el aire como en el agua (similar a las alas).

**Mano:** te hace retroceder un puesto en la escala de armas: si llevas una bola, pasas a tener el hacha; si es un hacha, el hueso...

**Veneno:** te quita vida y armamento a medida que pasa el tiempo hasta que encuentres un antídoto.

**Antídoto:** anula los efectos del veneno. Si el veneno está actuando, desaparecerán efectos y antídoto.

**Bolsa de dinero:** incrementa puntuación.

**Reloj de arena:** te da un minuto más de tiempo.

**Escudo:** una parte de la armadura.

**Peto:** una parte de la armadura.

**Máscara:** una parte de la armadura.

**Hueso:** armamento.

**Espada normal:** armamento. Para activarla tienes que matar a alguno de los enemigos grandes o a varios si es necesario.

## Recomendaciones

Busca los relojes y cofres de cada mundo. Conseguir tiempo extra es muy importante si quieres llegar al final. Además, existen unas rosas que sólo se hacen visibles cuando se pasa sobre ellas. Si pones a Athena a su lado y utilizas un arma (no funciona con patadas) dejarán escapar un corazón que deberás atrapar saltando. Si lo consigues, puedes: a) aumentar tu cantidad de vida (el efecto es similar al obtenido por la esfera), o b) reducir el cansancio; esta última posibilidad es especialmente interesante para conseguir alargar el tiempo de uso de la espada de fuego. Cuando la espada haya consumido parte de tu vida, busca una rosa. Las posibilidades a) y b) se suceden alternativamente. En el cuarto mundo no hay rosas y muy pocas en el último.

Localiza las alas o el fluido para



tener mayor facilidad de movimiento (al pasar de un mundo a otro siempre desaparecen las alas y la alea). Recomendable en el segundo mundo, son imprescindibles en los siguientes (existen puntos de los que es imposible salir si no se puede volar y otros a los que no se puede llegar). Las alas o el fluido suelen estar en una de las primeras pantallas.

Todos los mundos tienen dos salidas: una guardada por un monstruo al que habrá que eliminar para pasar al siguiente y otra mucho más segura (sin monstruo). Salir por la primera da más puntuación, pero es más peligroso. Tu eliges. Sólo existe una excepción: no hemos conseguido encontrar esa segunda puerta en el cuarto mundo (el laberinto); habrá que enfrentarse necesariamente al monstruo.

Los seis primeros mundos (del bosque, de las cavernas, del cielo, del laberinto, del mar y del infierno) tienen una estructura similar: están compuestos por dos niveles. El séptimo mundo (el último mundo) tiene sólo uno y al final te espera El Gran Señor de la Oscuridad.

A este último mundo tienes que llegar totalmente equipado, ya que en él hay pocos objetos que, además, son de escasa utilidad. Debes entrar con la armadura completa, con la espada (la de fuego, si es posible) y algunas vidas de reserva.

Más o menos, a la mitad del trayecto, aparecerá el último guardián (con un engañoso aspecto de ángel). Si lo superas, llegarás a un punto en el que el camino parece estar demasiado alto para Athena (perdió las alas al pasar este último guardián). Actúa de la siguiente forma: situala exactamente al borde del camino elevado, mirando hacia la izquierda, y haz que dé un solo paso, que salte sin moverse del lugar y, cuando llegue el salto largo (uno de cada tres), mueve el joystick hacia la derecha; encontrará apoyo y podrá continuar hasta el final. Allí le espera la última y definitiva prueba; con la espada de fuego, quizá pueda arreglárselas, sin ella...

## OBJETOS

	Incrementa nivel de vida
	Incrementa vida
	Inmunidad
	Convierte en sirena
	Pasar el arma anterior
	Veneno
	Antídoto
	Dinero
	Un minuto más
	Escudo
	Peto
	Armamento



MUNDO DEL BOSQUE

MAPA DEL

ATACAMA



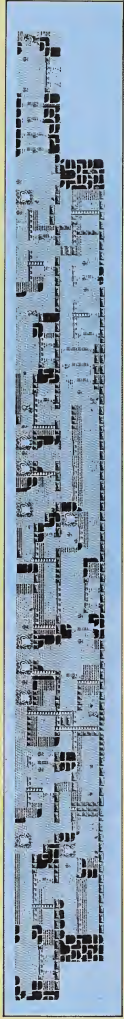
MUNDO DE LAS CAVERNAS



MUNDO DEL CIELO



MUNDO DEL LABERINTO



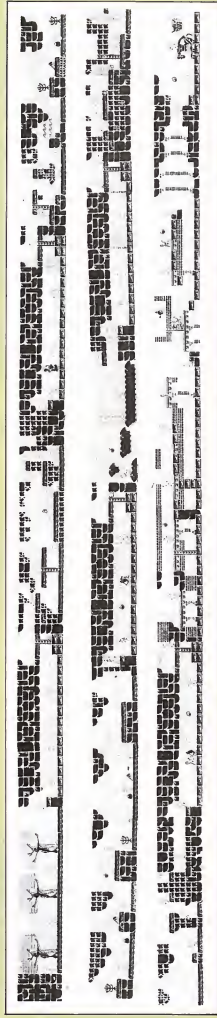
## MUNDO DEL MAR



## MUNDO DEL INFIERNO



## EL ÚLTIMO MUNDO



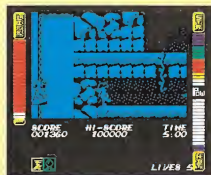
# INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR DE SPECTRUM

- 1.—Tear el programa Basic del listado 1 y salvarlo en cinta con RUN 9999
- 2.—Grabar a continuación el código máquina del listado 2. El DUMP se realizará en 34816. El número de bytes es 508.
- 3.—Responde a las preguntas pulsando <S> o <N>. Las opciones siguientes son:

- a) Vidas infinitas.
- b) Tiempo ilimitado.
- c) Inmunidad. El enemigo no te quitará energía, aunque es posible que la pierdas por otros motivos; si bien es poco probable que llegue a resultar mortal.
- d) Conservar alas/aleta. Al pasar de un mundo a otro no perderás la aleta o alas que tengas activas.
- e) No perder objetos al morir. Los objetos que lleves en el momento de morir (y sus efectos) no desaparecerán bajo ninguna circunstancia.
- f) Empezar con alas. Entrás en todos los mundos, desde el primero, con alas.
- g) Empezar con espada. Idéntico al anterior pero puedes comenzar además con la espada.

## POKES

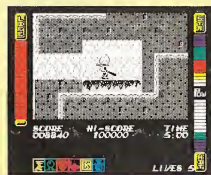
Vidas infinitas: 51612,0  
Inmunidad: 53729,195  
Tiempo ilimitado: 55267,0  
Conservar alas: 60040,201  
No perder objetos  
al morir: 51714,24  
51715,16  
Empezar con alas: 47459,55  
47460,217  
Empezar  
con espada: 47462,36  
47463,217



Debemos buscar en los ladrillos para encontrar los distintos objetos.



Podemos pasar al nivel inferior de la fase, atravesando los agujeros del suelo.

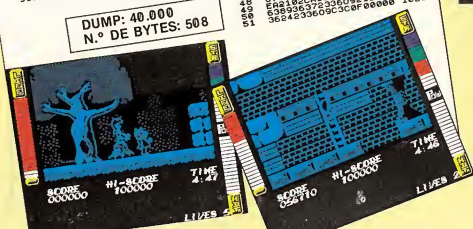


Al final de cada fase encontraremos unos monstruos que debemos destruir o unas habitaciones que nos trasladarán al siguiente nivel.

## LISTADO 1

```
10 REM *****
11 CARGADOR ATHENA
12 (SPECTRAH 48 K)
13 POR J.J.G.O.
14 *****
15
16
17
18
19
20 PAPER 0 LOR: 8: SORDER 0: C
21 LEAR 34816 FLAR 1: CODE 34816: P
22 DKE 34816: "VIDAS INFINITAS": 0
23 LET AS=0: IF A THEN POKE 35283
24 O SUB 1000: IF A THEN POKE 3528
25
26
27
28
29
30 LET AS="TIEMPO ILIMITADO": GO SUB
31 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 3528
32
33
34
35
36
37
38
39
40 LET AS="INMUNIDAD": GO SUB
41 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 3528
42
43
44
45
46
47
48
49
50 LET AS="CONSERVAR ALAS/ALET
51 GO SUB 1000: IF A THEN POKE
52
53
54
55
56
57
58
59
60 LET AS="NO PERDER OBJETOS A
61 GO SUB 1000: IF A THEN POKE
62
63
64
65
66
67
68
69
70 LET AS="EMPEZAR CON ALAS":
71 POKE 35299:0
72
73
74
75
76
77
78
79
80 LET AS="EMPEZAR CON ESPADA"
81 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 35
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100 PRINT #1:RT 1:0: INK 7: PAP
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
```

DUMP: 40.000  
N.º DE BYTES: 508





CURSO DE

# BASIC + MICROORDENADORES

Ordenadores IBM-PC  
y compatibles

Microordenador  
COMMODORE

prácticas con...

Microordenador  
AMSTRAD

## Para saber cómo hablar con los ordenadores

El Curso CEAC a Distancia,  
BASIC + Microordenadores,  
le va a introducir paso a paso,  
con un cuidadoso método,  
en uno de los temas más apasionantes  
de nuestros días:

### la programación de ordenadores.

Al aprender PRACTICANDO desde un principio  
A PROGRAMAR BASIC, lenguaje diseñado  
especialmente para dar los primeros pasos  
en programación, estará sentando las bases  
para el estudio de cualquier otro  
lenguaje de alto nivel.

**Curso CEAC  
de BASIC + Microordenadores:**  
Un diálogo permanente  
con el ordenador.

**NUevo CURSO DE  
OPosICIONES**

Auxiliares de la  
Administración del  
Estado y de la  
Seguridad Social

**CURSO 1987  
ABIERTA LA  
MATRICULA**

**CEAC**

**CENTRO DE ENSEÑANZA A DISTANCIA**

AUTORIZADO POR EL MINISTERIO DE  
EDUCACIÓN Y CIENCIA N.º 8039185  
(BOLETIN OFICIAL DEL ESTADO 3-6-83)  
(Dpto. X-CL)

ARAGON, 472 - 08013 BARCELONA  
TEL. (93) 245 33 06

Microordenador  
ZX SPECTRUM  
PLUS

Microordenadores  
MSX



CEAC LA ENSEÑANZA SIN DISTANCIAS

## OTROS CURSOS CEAC:

Introducción a  
la informática.  
Electrónica  
[con experimentos].  
Contabilidad.  
Fotografía.  
Decoración.  
Corte y Confección.  
Puericultura.  
Mecánico de Motos.  
Graduado Escolar.  
Inglés.  
Delineante General.  
Fontanería.

**GRATUITAMENTE**

**Si,**

deseo recibir a la mayor  
brevedad posible información  
sobre el Curso de:

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_

N.º \_\_\_\_\_ Piso \_\_\_\_\_ Pta. \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

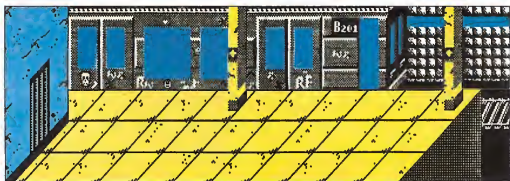
C. Postal \_\_\_\_\_ Población \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_

Profesión \_\_\_\_\_

**CEAC. Aragón, 472  
(Dpto. X-CL) 08013 Barcelona**

o llame...  
Tel. (93) 245 33 06  
de Barcelona



SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

# RENEGADE

Nadie podía poner en duda que atravesar a las nueve de la noche las calles del barrio antiguo de la ciudad era poco menos que un suicidio. Una cosa era que fueras amante del riesgo y de la aventura y otra muy distinta que tuvieras que jugarle el tipo cada vez que ibas a buscar a tu novia. Estabas dispuesto a plantearle un ultimátum: o cambiaba de trabajo o ya podía buscarse otro acompañante.

**R**esignado comenzaste a caminar. La situación era idéntica a la de otros muchos días. A ambos lados de las aceras se apostaban miles de personajillos con cara de no tener muy buenas intenciones. Por suerte podías avanzar seguro de ti mismo, tu dominio de las artes marciales te serviría para solventar cualquier contratiempo inesperado.

## Las zonas

Sabías que debías atravesar cinco peligrosas zonas. Cada zona estaba controlada por una pandilla diferente. Esto suponía que si querías llegar hasta donde se en-

contraba tu novia debías acabar con el cabecilla de cada pandilla y con todos sus secuaces, a base de patadas, rodillazos o puñetazos, porque eras consciente de que éste no se enfrentaría a ti hasta que hubiera visto mermaidas sus fuerzas hasta el límite.

Respiraste hondo y recordaste mentalmente los escenarios que debías visitar:

El metro. Para comenzar una noche movidita debías enfrentarte a una curtidra raza de agresivos muchachos «underground», también conocidos como los chicos del metro, que intentarían todo lo imaginable para impedir que alcanzaras las escaleras mecánicas. Tus enemigos serían ocho, cuatro armados con porras y cuatro sin

Comenzaba a estar harto de repetir la misma hazaña cada noche.



armar. Al igual que en el resto de las fases deberías eliminar primero a los enemigos más peligrosos.

**Los muelles.** Los pandilleros motorizados, harán de las suyas en esta segunda fase, en la mejor adaptación para ordenador de las películas de idéntico argumento. Para poder enfrentarnos a ellos debemos primero derribarlos de sus motos con patadas y defendernos después de sus ataques con barras de hierro. También hay que tener cuidado para no caer nos al mar, ya que perderemos una vida, pero sin embargo esto puede servirnos para despistar a nuestros enemigos llevándolos a esa zona y empujándolos con un solo golpe al vacío.

**Las calles.** Tras sufrir alguna que otra lesión sin importancia, llegarás hasta las calles donde las féminas de la ciudad han establecido su ley armadas con palos y látigos. Su jefa es una especialista de la crueldad, por tanto debemos primero eliminar a sus ayudantes, sin alejarnos demasiado de ella. Si corremos se lanzará contra nosotros asentándonos un gran golpe.

**La zona de las navajas.** Si consigues pasar la zona de la Gran Berta te someterás a una curiosa sesión de navajas asesinas, ya que al mínimo toque te matan. La di-

ficultad es creciente, pues todos los enemigos están armados.

**El gran jefe.** Finalmente lucharás contra el jefe supremo que coordina todas las actividades clandestinas de la zona. No habrá posible pérdida ni despiste, el jefe siempre va armado con una pistola. Para matarle debemos movernos constantemente y golpearle para que lentamente vaya disminuyendo su energía.

### El final

Contabas sólo con tu fuerza y tu rapidez para encontrar a la chica. Entonces cuando la viste te preguntaste: ¿Merece la pena hacer todo esto por una mujer?

La respuesta sólo depende de vosotros, de momento un héroe necesita, al menos, una pequeña ayuda moral. Seguro que con este cargador podréis darle algo más. Las calles necesitan una buena limpieza y vosotros seguro que os ofrecéis voluntarios.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adección:											
Gráficos:											
Originalidad:											

**Los motoristas se avalanzan contra mí.**

De nuevo Imagine lanza una conversión de las máquinas de bares, en este caso de Taiko. La mecánica del juego es relativamente sencilla: tenemos que luchar con una serie de pandillas en sucesivos niveles y derrotar a sus respectivos jefes hasta que consigamos llegar hasta donde hemos quedado con nuestra chica. Para luchar, disponemos de patatas, golpes y puñetazos que harán retroceder de dolor a nuestros contrincantes.

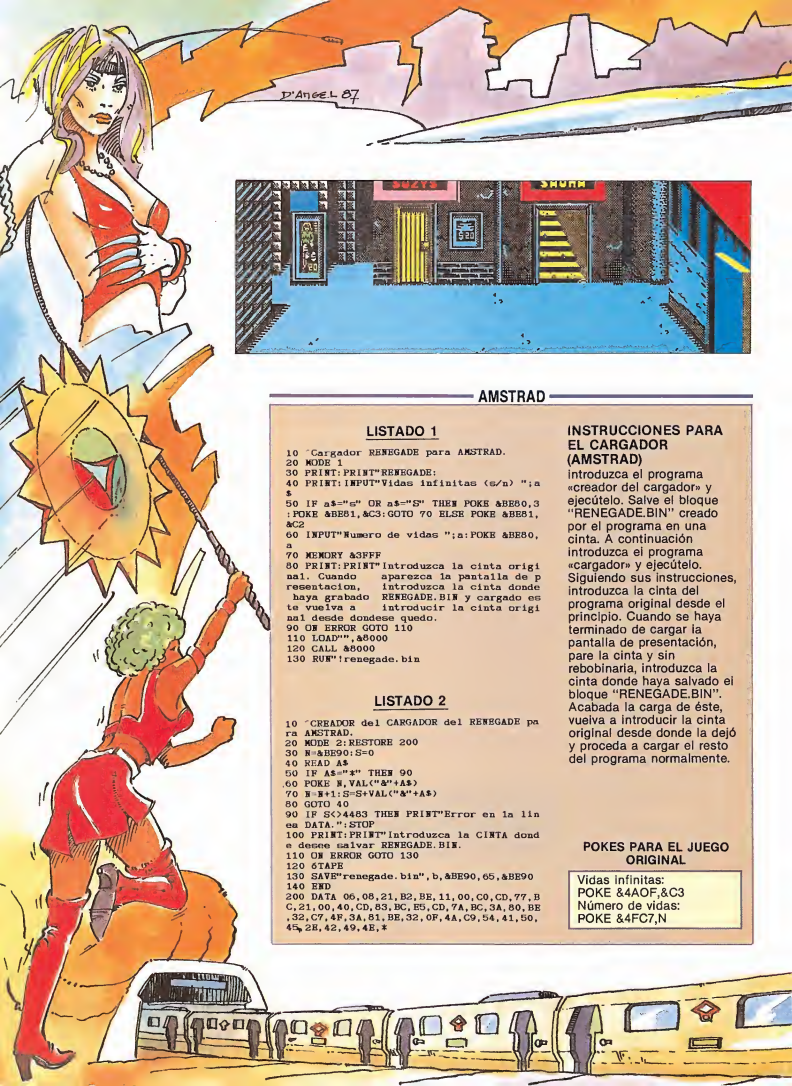
A diferencia de otros de juegos de lucha entre dos contendientes, parece una lucha entre nuestro personaje y el resto de la ciudad. Unos gráficos muy bien reali-

zados le dan al juego un realismo increíble, hasta el punto de que cuando atizan a tu personaje con una barra de hierro en la cabeza, casi duele de verdad. Lo único negativo a resaltar sería los pocos niveles existentes y la enorme dificultad que supone superar cada uno de ellos.

Pablo Ariza







## AMSTRAD

### LISTADO 1

```
10 "Cargador RENEGADE para AMSTRAD.
20 MODE 1
30 PRINT:PRINT"RENEGADE:
40 PRINT:INPUT"Vidas infinitas (s/n) ":"n
50 IF a$="s" OR a$="S" THEN POKE &BE0,3
:POKE &BE1,&C3:GOTO 70 ELSE POKE &BE1,
&C2
60 INPUT"Numero de vidas ":"a:POKE &BE0,
a
70 MEMORY &3FFF
80 PRINT:PRINT"Introduzca la cinta origi
nal. Cuando aparezca la pantalla de p
resentacion, introduzca la cinta donde
haya grabado RENEGADE.BIN y cargado es
te vuelva a introducir la cinta origi
nal desde donde se quedo.
90 ON ERROR GOTO 110
110 LOAD"",&S000
120 CALL &S000
130 RUN!"renegade.bin
```

### LISTADO 2

```
10 "CREADOR del CARGADOR del RENEGADE pa
ra AMSTRAD.
20 MODE 2:RESTORE 200
30 N=&BE90:S=0
40 READ A$
50 IF A$="*" THEN 90
60 POKE N,VAL("A"+A$)
70 N=N+1:S=S+VAL("A"+A$)
80 GOTO 40
90 IF S<4483 THEN PRINT"Error en la lin
ea DATA.":STOP
100 PRINT:PRINT"Introduzca la CINTA dond
e desee salvar RENEGADE.BIN.
110 ON ERROR GOTO 130
120 STAPE
130 SAVE"renegade.bin",b,&BE90,65,&BE90
140 END
200 DATA 06,08,21,B2,BE,11,00,C0,CD,77,B
C,21,00,40,CD,83,BC,ES,CD,7A,BC,3A,80,BE
32,C7,4F,3A,81,BE,32,0F,4A,C9,54,41,50,
45,28,42,49,4E,*
```

### INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR (AMSTRAD)

introduzca el programa «creador del cargador» y ejecútelo. Salve el bloque «RENEGADE.BIN» creado por el programa en una cinta. A continuación introduzca el programa «cargador» y ejecútelo. Siguiendo sus instrucciones, introduzca la cinta del programa original desde el principio. Cuando se haya terminado de cargar la pantalla de presentación, pare la cinta y sin rebobinarla, introduzca la cinta donde haya salvado el bloque «RENEGADE.BIN». Acabada la carga de éste, vuelva a introducir la cinta original desde donde la dejó y proceda a cargar el resto del programa normalmente.

### POKES PARA EL JUEGO ORIGINAL

Vidas infinitas:  
POKE &4A0F,&C3  
Número de vidas:  
POKE &4FC7,N



armar. Al igual que en el resto de las fases deberías eliminar primero a los enemigos más peligrosos.

**Los muelles.** Los pandilleros motorizados, harán de las suyas en esta segunda fase, en la mejor adaptación para ordenador de las películas de idéntico argumento. Para poder enfrentarnos a ellos debemos primero derribarlos de sus motos con patadas y defendernos después de sus ataques con barras de hierro. También hay que tener cuidado para no caer nos al mar, ya que perderemos una vida, pero sin embargo esto puede servirnos para despistar a nuestros enemigos llevándolos a esa zona y empujándolos con un solo golpe al vacío.

**Las calles.** Tras sufrir alguna que otra lesión sin importancia, llegarás hasta las calles donde las féminas de la ciudad han establecido su ley armadas con palos y látigos. Su jefa es una especialista de la crueldad, por tanto debemos primero eliminar a sus ayudantes, sin alejarnos demasiado de ella. Si corremos se lanzará contra nosotros asentándonos un gran golpe.

**La zona de las navajas.** Si consigues pasar la zona de la Gran Berta te someterás a una curiosa sesión de navajas asesinas, ya que al mínimo toque te matan. La di-

ficultad es creciente, pues todos los enemigos están armados.

**El gran jefe.** Finalmente lucharás contra el jefe supremo que coordina todas las actividades clandestinas de la zona. No habrá posible pérdida ni despiste, el jefe siempre va armado con una pistola. Para matarle debemos movernos constantemente y golpearle para que lentamente vaya disminuyendo su energía.

### El final

Contabas sólo con tu fuerza y tu rapidez para encontrar a la chica. Entonces cuando la viste te preguntaste: ¿Merece la pena hacer todo esto por una mujer?

La respuesta sólo depende de vosotros, de momento un héroe necesita, al menos, una pequeña ayuda moral. Seguro que con este cargador podréis darle algo más. Las calles necesitan una buena limpieza y vosotros seguro que os ofrecéis voluntarios.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adección:											
Gráficos:											
Originalidad:											

**Los motoristas se avalanzan contra mí.**

De nuevo Imagine lanza una conversión de las máquinas de bares, en este caso de Taíto. La mecánica del juego es relativamente sencilla: tenemos que luchar con una serie de pandillas en sucesivos niveles y derrotar a sus respectivos jefes hasta que consigamos llegar hasta donde hemos quedado con nuestra chica. Para luchar, disponemos de patatas, golpes y puñetazos que harán retroceder de dolor a nuestros contrincantes.

A diferencia de otros de juegos de lucha entre dos contendientes, parece una lucha entre nuestro personaje y el resto de la ciudad. Unos gráficos muy bien reali-

zados le dan al juego un realismo increíble, hasta el punto de que cuando atizan a tu personaje con una barra de hierro en la cabeza, casi duele de verdad. Lo único negativo a resaltar sería los pocos niveles existentes y la enorme dificultad que supone superar cada uno de ellos.

Pablo Ariza





0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adición: \_\_\_\_\_

Gráficos: \_\_\_\_\_

Originalidad: \_\_\_\_\_

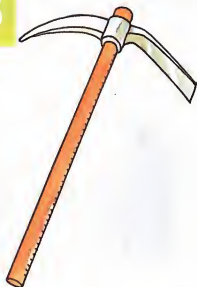
8

Dustin comienza a estar un poco harto de permanecer ocioso las veinticuatro horas del día. Por ella, ha decidido escaparse de la cárcel para comenzar una nueva vida más allá del mar.

## DUSTIN

MSX

```
10 'POKES DUSTIN
20 'POR MARCOS.J.B
30 CLEAR20,&H8B8B:SCREEN0:COLOR15,1,1:
KEYOFF:POKE&HFCAB,1
40 FORN=&H8B8BTO&HBB11:READA$=A$VAL("&
H"+A$):POKEN,A,S=S+A:NEXT:IFS(<)1905THE
NPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 LOCATE8,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (<
S/N) ":A$=1FA$="S"THEN POKE&H8B81,8
60 PRINT:LOCATE8,23:INPUT"POLICIAS MUE
RTOS DE UN GOLPE (S/N) ":A$=1FA$="S"
HEN POKE&H8B86,&H3B
70 LOCATE8,23:INPUT"TIEMPO INFINITO (<
S/N) ":A$=1FA$="S"THEN POKE&H8B8B,8
80 CLS:LOCATE8,23:PRINT"CARGANDOSE DUS
TIN".LOCATE4,23:PRINT"PON EN MARCHA EL
CASSETTE"
90 BLOAD"CAS:" ,R:BLOAD"CAS:" ,R:1FPEEK(
&HF933)<)255THEN BLOAD"CAS:" :DEFUSR=&H
8B8B :A=USR(A):ELSE SCREEN0:PRINT"NO HA
Y MEMORIA SUFICIENTE":END
100 DATA 3E,3D,32,AB,CE,3E,30,32,21,D0
,3E,3C,32,89,9A,C3,73,8B
```



La cárcel está enclavada en una isla, rodeada por un frondosa basque. Una vez que hayamos conseguido salir de la prisión, nuestro objetivo es encontrar al druida y conseguir que nos preste temporalmente la barca.



Energía infinita:  
Poke &HCEA8

Policias muertos  
con un solo golpe:  
Poke &HD021,56

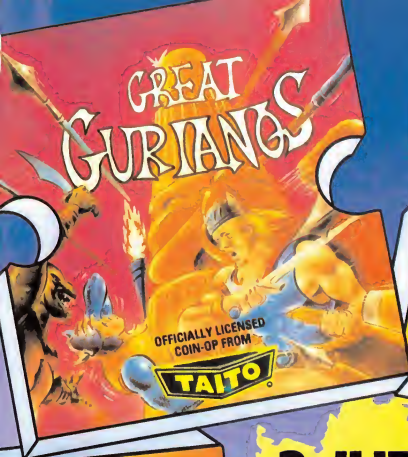
Tiempo infinito:  
Poke &H9AB9, 0



Para conseguir escapar debemos sobornar a todos los personajes del juego. Encontraremos a nuestra disposición, para tan grata misión, cigarrillas, alcahal y dinera, además de otros objetos imprescindibles para alcanzar la libertad.







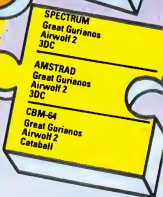
**3 JUEGOS  
POR EL PRECIO DE 1  
875 Ptas.**

**TIRIO  
HOT PAK**



**SÍGUENOS EL JUEGO.**

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.  
Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Telex: 22690 ZAFIR E



**GREAT GURIANOS**



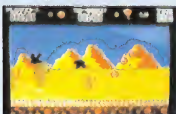
**AIRWOLF 2**



**3DC**



**CATABALL**

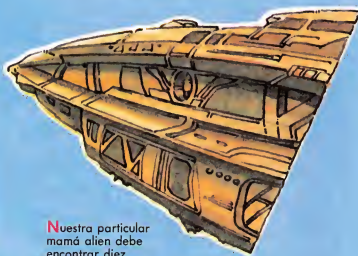




0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adición: —  
Gráficos: —  
Originalidad: —

**7**



Nuestra particular mamá alien debe encontrar diez incubadoras para depositar allí las vainas que le permitirán mantener una especie condenada a la extinción si alguien no lo impide.

## SURVIVOR

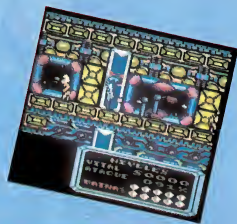
AMSTRAD

Para trasladarnos podemos utilizar los ascensores o, si lo preferimos, emplear los conductos de ventilación, pero este camino es mucho más incómodo porque debemos arrastrarnos por el suelo.

```
10 BORDER 0: INK 0,0: MODE 0: PRINT" LOADI
NG SURVIVOR"
20 OPENOUT"d": MEMORY 2299
30 LOAD"!tload",2300: FOR i=42100 TO 421
10: READ a: POKE i,a: NEXT: POKE 2331,&74: PO
KE 2332,&A4: CALL 2300
40 DATA &3e,&c9,&32,&4a,&5c,&32,&51,&5c,
&c3,&40,&0a
```



El método más efectivo para reponer energía es darnos una comilona a base de ingenieros. No debemos olvidar este detalle, ya que los continuos ataques de nuestros enemigos nos debilitarán, impidiéndonos completar con éxito nuestra misión.



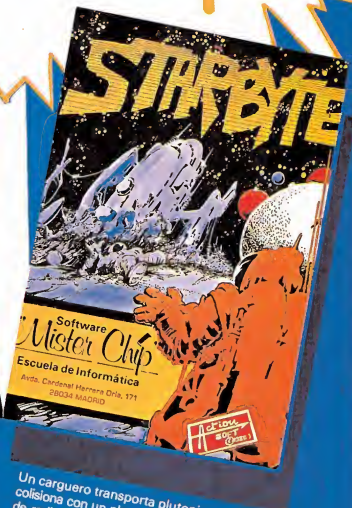
MAPA MICROMANÍA 24

**BIENVENIDO  
AL  
MUNDO**

# "Mister Chip"



Deberas sortear peligros en el  
amazonas para ayudar a  
**REX - HARD** a encontrar el "sol  
dorado de tzchtalt".



Un cargero transporta plutonio,  
colisiona con un planeta, la dispersion  
de radioactividad altera el ecosistema  
y **STARBYTE** debe recuperar el plutonio.

## ¡DESCUBRELO!

DISPONIBLES EN SPECTRUM Y PROXIMAMENTE EN AMSTRAD



solo  
**895**  
cada uno  
pta.

Software  
**"Mister Chip"**  
Escuela de Informática  
Avda. Cardenal Herrera Oria, 171,  
28034 MADRID



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:											
Gráficos:											
Originalidad:											

# 8



Además de variadas obstáculos como lagunas y estolcitas, encontraremos enemigos a las que deberemos enfrentarnos con diferentes estrategias. Algunas necesitarán el empleo de complejas hechizas, otros caerán a nuestras pies o simple toque de flecha. Pero absolutamente todas son perjudiciales para nuestra salud.



## BLACK MAGIC

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR BLACK MAGIC
12 REM *** F.V.C.
20 FOR=27210313:READA:POKET,A: S=S+A: NEXT
22 IF B=14655 THEN PRINT "ALGUN DATA INCORRECTO..." : STOP
30 INPUT "ENERGIA AUTORRECARGABLE (S/N)"; E: IF E="N" THEN POKE 307,44
40 INPUT "FLECHAS INFINITAS (S/N)"; F: IF F="N" THEN POKE 302,44
50 INPUT "SPELLS INFINITOS (S/N)"; S: IF S="N" THEN POKE 299,44
60 PRINT "COLOCA LA CINTA DE BLACK MAGIC Y PULSA SHIFT": WAIT 653,1
70 POKE 16,16: POKE 17,1: LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,168,1,142,144,8,140,145,8,96,32,167,2,168,0,177,187
110 DATA 201,72,208,13,169,0,141,40,115,141,174,113,169,44,141,244,129,76,70,86
120 DATA 67
  
```



A medida que avanzamos en el juego posaremos de la categoría de aprendiz, a la de maga y bruja, hasta alcanzar la posición de Gran Mago.

Nuestro objetivo es liberar el reino de Marigold de la tiranía de un perverso personaje llamado Zahgrim. Para ella debemos emplear con habilidad hechizos y armas.



poke \$1ef4,\$2c.(energía autorrecargable)  
 poke \$1028,\$00 (spells ilimitados)  
 poke \$0eae,\$00 (flechas ilimitadas)

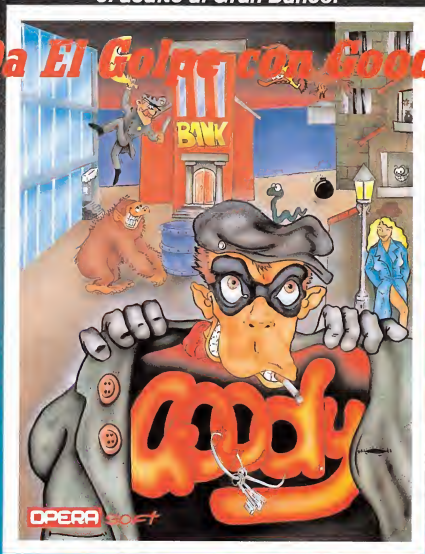


# ***que no digan que no das ni golpe***

***Goody tiene un buen plan, pero los grandes planes nunca son sencillos, por eso necesita un buen socio como tú, experimentado y audaz.***

***Esta es tu oportunidad para dar el golpe del Siglo:  
el asalto al Gran Banco.***

## ***Da El Golpe con Goody***



***Versión para PC y Compatibles***

***También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum + 3 y Commodore***

**OPERA** *soft*

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.  
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña  
Discovery Informatic  
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



## Programas para todos los gustos

### SPECTRUM

1.º En el Asterix y el caldero mágico, ¿cómo se bebe el brebaje mágico? (yo pulso dos veces el botón de disparo, como en las instrucciones, pero no ocurre nada).

2.º En el Jack the Nipper, ¿cómo se asustan los gatos?, sé que se hace con la bocina pero no sé cómo.

3.º En la segunda pantalla de Alrworlf, nada más entrar se forma una gruesa barrera que te impide el paso y aunque le disparas, se vuelve a reponer. ¿Cómo se puede pasar?

4.º En el Back to Skool, ¿cómo se puede jugar con teclas? ¿Me podrías indicar si se puede jugar con joystick?

**Emili Breza**  
Lérida

1.º En el Asterix, el brebaje mágico se bebe como tú dices, pero esto lo tienes que hacer justo antes de entrar en combate con algún legionario.

2.º Para asustar a los gatos deberás coger la bocina e ir en busca de algún gato, y cuando lo encuentres, deberás apretar la tecla de disparo y así lo conseguirás.

3.º Esta barrera se pasa de la siguiente forma: debes entrar por la parte de abajo, después, nada más entrar, meterte por el agujero antes de que la barrera lo tape. Esto es muy justo pero da el tiempo suficiente para hacerlo.

4.º Al Back to Skool, debido a la gran cantidad de acciones que podemos hacer, sólo es posible jugar con las teclas.

## Problemas en el Camelot Warriors

### MSX

Cuando me convierto en hombre por segunda vez, en el Camelot Warriors, cuando llego al dragón que está el búho, si no me mata el búho, el candelabro, o el dragón echando fuego. ¿Me podrías decir cómo se pasa?

**Antonio Izquierdo**  
Barcelona



Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el dragón. Así conseguirás subirte a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al dragón y matarle con la espada.

## Nosferatu

### AMSTRAD

En primer lugar Me gustaría que en la sección Patas Arriba pusieran los siguientes juegos: Infiltrator, Nosferatu y Craf-ton&xunk (o al menos que pu-

blicaran un cargador para cada uno de ellos, que facilitara el juego). Si esto no fuera posible, les agradecería que me contestaran a las siguientes preguntas en el juego Nosferatu. ¿Dónde están las escrituras que tengo que coger? ¿Cómo se dispara la pistola? ¿Para qué sirven la lámpara y el crucifijo?

**A.C.M.**  
Barcelona

En la revista número 22 puedes encontrar un mapa completo del juego Nosferatu y la forma de resolver éste, aunque todavía no hemos publicado cargador para tu ordenador. Tomamos nota de tu sugerencia e intentaremos complacerte en próximos números. De momento, las respuestas a tus preguntas son:

Las escrituras pueden aparecer aleatoriamente en cualquier lugar del castillo, aunque suelen aparecer en los sótanos con mucha frecuencia. La pistola únicamente sirve para eliminar a los perros. La lámpara, una vez encendida con las cerillas te permite ver en los sótanos; con el crucifijo puedes acabar con tus enemigos.

## Fallos y errores

### COMMODORE

1. En uno de sus números venían los Pokes para el Super-Zaxxon, lo copié pero me sale error, ¿qué debo hacer?

2. Tengo el juego Entombed pero al entrar en una habitación donde hay un cofre guardado por serpientes se me bloquea. ¿Es debido a un error?

3. ¿Qué hay que hacer en las tumbas del muerto en El Zorro?

4. ¿Dónde o cómo se hace sonar la trompeta? Aunque sé que es al lado del hotel y que

hay que situarse en la especie de palanca que hay en el suelo, me surge un pequeño error al salir el guarda después de sonar la trompeta. El Zorro no llega hasta «er cacho de palo pegao a la pared», ¿qué hay que hacer? ¿Hay que darle a alguna tecla o dirección al joystick?

5. En el juego Fighting Warriors llego a un sitio que no se puede pasar, lo raro es que está en el desierto y no hay barrera ni nada en la pantalla, ¿a qué se debe?

6. En el Flit II, llego como a una catarata donde al otro lado hay un pergamino, salto, no llego y después de mucho correr vuelvo a lugares que ya he estado. ¿Hay que saltarlo por fuerza?

7. En el número 21 de vuestra revista poníais que en Asterix para Commodore sólo hay cinco piezas, en las instrucciones del juego pone siete, yo sólo he encontrado seis, ¿cuántas piezas hay? Para Spectrum hay un mapa, pero no es el mismo que el del Commodore. ¿Tendríais la amabilidad de hacer un mapa y ponerlo en una sección?



8. Esta pregunta es muy importante para los señores que compran juegos verdaderos, no piratas, ¿subirá el precio de los juegos de nuevo? Si la respuesta es sí, ¿cuánto subirá?

**Juan Luis Rincón**  
Cádiz

1. Corrige los Datos, pues es seguro que has cometido un error al teclearlos. El cargador funciona perfectamente.

2. Pues sí, tienes un fallo en ese juego. No es corriente que



# WARE:



un juego se bloquee por entrar en una pantalla, excepto en el Avalon, y eso es en Spectrum.

3. Hay que entrar en la tumba con la llave y recorrer las pantallas hasta encontrar una botella y un estribo. Si subes por la escalera, llegarás a la cárcel, donde deberás rescatar a los prisioneros.

4. Tienes que llevar la trompeta y ponerla encima de la palanca que está en el suelo. Si pulsas el botón, saldrá un guardia que saltará sobre el extremo de la palanca, lo que hará que El Zorro llegue y se agarre él solito al palo de la pared. Si no hace esto, es que el juego está mal, o no has seguido los pasos correctamente.

5. Si no hay ninguna barrera, y no puedes pasar, es que tienes otro error.

6. Pues si quieres ver nuevos escenarios, tendrás que saltarlo por fuerza. Pero como es bastante difícil, usa el siguiente truco: antes de llegar a la catarata, y mientras haya Scroll en pantalla, pulsa RESTORE. Verás cómo el muñeco andará solo y se deslizará por el aire, llegando a la otra parte del acantilado.

7. En Spectrum hay cinco piezas, pero en Commodore hay, al menos, siete. Y el mapa de Spectrum no coincide con la versión 64. Es más, el mapa del Commodore es más grande. En esta sección no es posible publicar mapas, pero lo tendremos en cuenta en próximas revistas.

8. Es poco posible que suban los juegos; el nuevo precio de 875 pesetas ha sido, lógicamente, muy bien aceptado. Por eso, no creemos que vuelvan a subir los precios.

## Enduro Racer

### SPECTRUM

1. Al cargar el Enduro Racer no llegan a salirme las rayas amarillas de carga, pero sin embargo, en la pantalla no aparece el mensaje «error de carga».

¿A qué se debe y cómo se puede arreglar?

2. Otra cosa más. ¿Existe algún pake para dicho juego?

**Roberto García Fernández**  
Madrid

1. Tu problema de carga den este juego puede estar motivado por alguna de estas causas: Que el volumen de entrada del cassette no sea el correcto.

Que el nivel de grabación de la cinta no sea suficientemente alto, en cuyo caso lo mejor es que recurras a la casa distribuidora del juego si posees el juego original, la cual seguramente te lo cambiará por uno nuevo.

La cabeza lectora de tu cassette puede no encontrarse en perfecta alineación del axisimul; este problema se soluciona con un destornillador pequeño y un poco de paciencia girando el tornillo de ajuste de la cabeza un poco.

2. En cuanto a los pokes de dicho juego los encontrarás en la revista número 25, así como el mapa, el cargador y los consejos, pero para que vayas haciendo algo aquí tienes estos pokes:

POKE 42143,0 y POKE 42144,0 tiempo infinito.

POKE 44802,201 inmune a obstáculos.

## El murciélago en Cauldron II

### AMSTRAD

Al caer desde la gárgola del dragón llevo a un bosque en el que hay unas tijeras y un murciélago. Las tijeras no son problema, pero el murciélago me mata. ¿Qué hay que hacer?

**Alejandro Gómez del Rincón.**  
Valencia

Para escapar del murciélago debes tener en cuenta que:

— Antes de ir por las tijeras debes haber recogido otros objetos: la copa, el hacha, la corona y el escudo.

— Para llegar al bosque es mejor utilizar la puerta del castillo que caer desde una de las gárgolas.

— Si de todas formas no puedes evitar al murciélago, utiliza contra él alguna bola luminosa, de las que hay por el castillo.

## Plus 3

### SPECTRUM

Tenemos un Spectrum 48 K con muchos programas, y deseamos comprar un modelo superior. Con la inminente aparición del Plus 3 nos ha surgido una duda. Quisiéramos saber si sería posible, en primer lugar, desde el modo 128 cargar en tres de los bloques de la memoria paginada un programa del Spectrum 48 sin ejecutarlo. Una vez hecho esto, y desde Código Máquina, direccionar la ROM 3 del modo 48 K pero sin borrar la memoria, ya que si se saltase a la dirección 0 la rutina inicializadora borraría la memoria.

En resumen, mi pregunta viene al caso por la imposibilidad de acceder desde el modo 48 K al sistema operativo del disco, que en mi opinión influiría bastante en las ventas de este ordenador. Con este sistema, creo que por lo menos se podría cargar una vez un programa de disco. Naturalmente mejor sería que apareciera algún dispositivo con un sistema operativo a modo de interface BETA que consiguiera acceder al disco directamente en modo 48 K.

Si nada de esto fuese posible no esperaría a la comercialización del Plus 3 y me compraría un Plus 2.

**Francisco Joe Navas**  
Zaragoza

En el modo 128 K del nuevo Spectrum, es posible realizar la carga de un juego de 48 en Código Máquina siempre y cuando éste no se encuentre protegido y su funcionamiento transcurra al igual que en el modo 48 K, por lo que es posible cargarlo y almacenarlo en disco teóricamente sin problemas.

Cuando nos referimos a protegido quiere decir que no tenga rutinas de decodificación variable de carga sobre todo.

## Una de magos

### MSX

En el juego Feud para MSX, ¿cómo se lanzan los hechizos? En las instrucciones pone que apretando el botón de disparo cuando esté armado con él y cuando tenga los ingredientes para el hechizo doy al botón y no responde, ¿cómo podría lanzarlos?

**José Luis Márquez Arroyo**  
Madrid

Efectivamente, los hechizos se lanzan apretando el botón de disparo como indican las instrucciones. Pero para que esto funcione debes acercarte a tu olla una vez que tengas los ingredientes para un hechizo, y con el libro abierto por la página que has completado sitúala encima de ella. Entonces, al apretar el botón de disparo, se iluminará el nombre del hechizo y ya podrás disponer de él contra LEANORIC.

## Saboteur II

SPECTRUM

En el número 24 de la revista publicaron ustedes un cargador de energía y tiempo infinito de el Saboteur II para Spectrum, pero este cargador no funciona. Al teclearlo y hacerlo funcionar tanto con RUN como con GOTO 10 y cargar la cinta original, ésta no carga. Desearía fueran tan amables de contestarme diciéndome la forma de hacerlo funcionar.

Manuel Pérez Sánchez  
Sevilla

El cargador de dicho programa funciona perfectamente, sólo que hay que realizar la carga del programa por la cara que se encuentra grabada a velocidad normal y para la versión de 48 K.



## Livingstone, supongo

SPECTRUM

1. En el juego Livingstone supongo, cuando me coge la urraca y me lleva al nido no sé lo que hay que hacer. Desearía también que me indicaseis cuándo vais a sacar un patas arriba de este juego para Spectrum.

2. Otra pregunta es cómo se subraya en el Spectrum +2.

Alberto Rguez. Mella,  
Madrid

1. En el Livingstone, pasar a la siguiente sección del juego no es muy fácil ya que en primer lugar hay que esquivar a la urraca y al llegar al río saltar sobre los troncos. En una zona del río encontraremos una entrada justo debajo de una de las cascadas; si entramos por ella, podremos continuar el juego.

2. Para subrayar en el Spectrum, cualquiera que sea el mo-

dulo debemos de realizar una pequeña trampa como en el ejemplo;

Teclear PRINT "HOLA". Sin pulsar ENTER poner punto y coma, para continuar introduciendo datos en la misma línea. Utilizar esto después el comando OVER 1 y volver a poner punto y coma, con esto conseguiremos funcionar en modo mezcla. Por último, colocar CHR \$ cuatro veces separándolas con punto y coma; con ello conseguiremos retroceder el puntero del curso una posición y seguidamente poner entre paréntesis el símbolo que se encuentra en la tecla del cero.

La línea quedará así:  
PRINT "HOLA"; OVER 1;  
CHR\$; CHR\$; CHR\$; CHR\$;  
"-----"

Pulsa ENTER y ya has conseguido subrayar.

## Incompatible

SPECTRUM

Tengo el INVES Spectrum y tengo un problema.

Hay juegos como Comando, Arkanoïd, o Cobra que cuando los pongo, todos los artefactos o personajes se paralizan. ¿Puede ocurrirme esto por el cassette? Si no es así ¿por qué puede ser?

Antonio Borondo  
Badajoz

El INVES no es totalmente compatible con la ROM del Spectrum, en las primeras unidades que se fabricaron de este modelo, por lo que te aconsejamos te pongas en contacto con INVESTRONICA la cual seguramente realizará el cambio de tu ordenador o de la ROM.

## Los problemas de un clásico

SPECTRUM

1.º En el juego Camelot Warriors, ¿cómo puede pasarse el dragón que lanza una llama de fuego?

2.º En el juego Sir Fred, por mucho que lo intento no paso del balcón. ¿Qué debería hacer?

José Manuel Delgado  
Madrid

1. Para pasar este dragón lo único que debes hacer es dar-

te prisa en ponerte delante de él y entregarle el elixir de la vida, pues si te entretienes, el dragón lanzará fuego y te matará.

2. Para pasar ese balcón tendrás primero que activar la palanca que hay en la nube, esto lo conseguirás saltando a la cuerda y balanceándote hasta conseguir el suficiente impulso para que llegues a la nube, y una vez hecho esto, tendrás que volver por el mismo camino.



## La fama de Stallone

AMSTRAD

1. En el juego Rambo después de haber cogido el helicóptero y regresado al cuartel, ¿qué debo hacer? ¿He de liberar a más prisioneros? Si es así, ¿dónde se encuentran?

2. En el juego Thanatos, ¿qué hay que hacer para matar a los perros guardianes de las murallas de las ciudades? Supongo que quemándolos. Pero ¿cómo?, ya que si estoy volando no me aparecen y si me pongo en el suelo me matan.

3. Me gustaría que dedicaseis alguna página de cargadores y pokes para Amstrad, ya que en el número 24 lo dedicáis plenamente a Spectrum y Commodore.

4. Podrías poner en algún número el cargador de Rambo y Cobra para Amstrad?

Francisco Manuel Castellano  
Barcelona

1. Como tú bien dices, debes liberar al resto de los prisioneros. Estos se encuentran en una jaula de palos situada en la parte inferior izquierda del campamento; para abrir la selección el puñal y acércate a la puerta.

2. Imagínalos que te refieres a los pumas salvajes. Tanto para eliminar a estos como a los demás enemigos terrestres, lo mejor es volar despacio y cerca del suelo y abrasarlos con una llamarada a la primera oportunidad que se te presente.

3. La sección de Código Secreto está formada por los trucos, cargadores y pokes que

nos envían los lectores. Durante el tiempo que dedicamos a la preparación de ese número no recibimos ninguno con el interés suficiente como para ser publicado, pero eso no significa que hayamos olvidado a nuestros lectores de Amstrad.

4. El cargador para el juego Cobra en la versión de Amstrad ha sido publicado en el número 23 de MICROMANIA.

## Los juegos de Dinamic

MSX

1. En el juego de Camelot Warriors en el mundo de las grutas cojo el elixir de la vida, y me voy a la pantalla del dragón salto para subir al escalón antes de que tire fuego el dragón pero, salte donde salte, siempre me pego con el candilabro en la cabeza y me matan. ¿Qué hay que hacer para ponerse en la plataforma y pasar de mundo?

2. En el juego de Phantomas 2, cojo la tuerca para que salga el generador de pedales y así poder coger la llave pero entro en la pantalla sale el personaje dándole a los pedales del generador y me quitan las vidas. ¿Qué hay que hacer para coger la llave?

Eduardo López  
Pamplona

1. Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el dragón. Así conseguirás subir a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al dragón y matarle con la espada.

2. Y en Phantomas 2 cuando aparezca el personaje de la bicicleta debes mover con mucha rapidez el Joystick de izquierda a derecha, procurando que tu ritmo supere al del ciclista. Al principio verás que disminuye la energía, pero insiste porque paulatinamente llegará al máximo. Sólo entonces Phantomas saltará lo suficiente para alcanzar la llave.



# Suscríbete ahora a



y recibirás  
como regalo  
estos magníficos

## RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las  
**VENTAJAS**  
de la tarjeta  
de crédito

Un **número** más  
de regalo en tu  
suscripción y la  
posibilidad de realizar  
el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura  
en la solapa de la última página.

**También puedes  
suscribirte por  
teléfono  
(91) 734 65 00**



# !!!HEMOS CAZADO UN MONSTRUO!!!

Nos ha costado  
creíbles esfuerzos, hem  
do al máximo, pero...  
**HEMOS CAZADO UN MONSTRUO**  
Sin embargo, la seguridad  
es como un gran perro,  
el **RESTA** puede escapar  
los jugadores, joyas  
a veces con sus...  
gafas... si...  
son los «VJA»  
«le»... «Adictos»  
y cuando comienza la  
bata no conoce  
descanso.  
Si... a nuestro  
control... entra en tu  
vidente... desde  
DYNAMIC...  
desempeña la mayor  
de las partes,  
porque realmente,  
...la ves a  
necesitar.

**DYNAMIC**